ЛУЧШИЙ ГЕЙМДИЗАЙНЕР МИРА. ЭКСКЛЮЗИВ

№12 | 340 | 2012 ДЕКАБРЬ

ИГРЫ КАК ИСКУССТВО

СТРАНА ИГР

PLAYSTATION XBOX NINTENDO WINDOWS

PC GAMER
FAMITSU
EDGE
ИЗБРАННОЕ

DmC
Vagrant Story
One Piece Pirate Warriors
Assassin's Creed III
Monster Hunter 4
Fire Emblem: Awakening

Wii U атакует!

Миямото и Nintendo Land

18+
ИГРЫ – РАЗВЛЕЧЕНИЕ ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА 250 ₽

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4 607157 100056 12012



ОНЛАЙН-ШУТЕР ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ FAR CRY И CRYSIS

WARFACE®

"ДЕЛАЙ НА ВОЙНЕ ТО, ЧТО ПРОТИВНИК ПОЧИТАЕТ ЗА НЕВОЗМОЖНОЕ"
А. СУВОРОВ

ПОЛУЧИ СВОЙ ПОДАРОК В ИГРЕ*

РЕКЛАМА



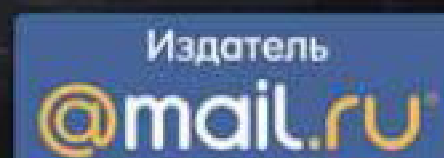
ДЛЯ АКТИВАЦИИ ПОДАРКА ЗАРЕГИСТРИРУЙТЕСЬ
И ВВЕДИТЕ КОД НА СТРАНИЦЕ
HTTP://WF.MAIL.RU/PIN/ACTIVATE

ПИН-КОД: TOK9VYY2N

*ПИН-КОД С ПОДАРКОМ НЕОБХОДИМО АКТИВИРОВАТЬ ДО 20.12.2012







© 2012 Crytek GmbH, все права защищены. Crytek, CryENGINE, Warface и логотип Warface являются зарегистрированными товарными знаками или товарными знаками, принадлежащими Crytek GmbH в России и/или других странах. Mail.Ru Games 2012© Все права защищены.

Слово редакторов

Декабрь 2012 #12 [340]

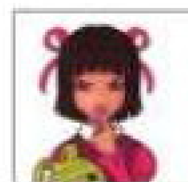


Слова Жени Закирова из позапрошлого номера выдернули из контекста, решили, что он ненавидит фанатов Sega Dreamcast, да еще и растиражировали ложь в Интернете. В новой авторской колонке наш редактор призывает читать тексты внимательно, а не просматривать наискосок. Однако это лишь часть общей беды. Геймеры громко осуждают игры, которых в глаза не видели. Блогеры не читают чужие посты, но комментируют. Дело доходит до смешного: на реплику о том, что «Assassin's Creed 3: Liberation – эксклюзивная игра для PS Vita», отвечают: «Это вранье». Начинаешь разбираться – вдруг человек просто неверно осведомлен – и выясняется, что он, конечно, в курсе, но в моих словах он прочитал «Assassin's Creed 3: Liberation – великолепная игра для PS Vita» и спорил с собственным воображением. Ты ему: «2+2=4», а он – «Четыре тысячи рублей? Столько за игру не отдам!» Простите, вы о чем?! Что характерно, Liberation мне как раз совершенно не понравилась.

Упоминание Всемирной паутины в первом предложении (заметили, кстати?) неслучайно. Читать буквы и находить слова в Интернете, конечно, не сложно, но даже сложить их в предложение – уже задача, непосильная для многих. Культура дискуссий – настоящих, с аргументами, оппонентами, доказательствами от противного? Нет, не слышали. Болезнь, убивающая умение думать головой, конечно, зародилась не в Сети, но именно Интернет стал переносчиком заразы.

Заменить в обиходе слова «игра – говно» на «я считаю ее бездарной» – задача невыполнимая. Но, помимо борьбы за культуру речи, есть и защита здравого смысла и личного времени. Глупо обсуждать игру с человеком, который ее в глаза не видел. Поэтому, пожалуйста, если вам в Интернете говорят, что «игра – говно», выясните – вдруг это краткая версия выражения «Не знаю, потому что мне мама не купила приставку, для которой игра вышла».

Константин Говорун,
главный редактор



В Assassin's Creed III: Liberation много смешных игровых условностей. Случается, например, что красотка Авелин – не в наряде ассасинши, а в образе приличной леди – сталкивается с оборванцами. Геймера сразу же предупреждают: если попытаться решить проблему с помощью оружия и это заметит кто-нибудь из мирных горожан, репутация барышни ухудшится. Спасет только одно – пристукнуть свидетеля. Вроде бы все понятно. Но в реальности происходит следующее: свидетелями оказываются вовсе не те, кто отирался рядом с героиней пока она отоваривала, скажем, стражников ударами кинжала. Нет, ими становятся выбранные случайным образом персонажи из разных районов города. При виде девушки они не паникуют, не пытаются удрать или позвать на помощь стражу. Просто стоят (обязательно – в окружении двух оборванцев) и мило улыбаются, пока Авелин примеривается, как бы сподручнее пустить в ход кинжал. Как выясняется, если нанести удар со спины, все тут же понимают, кто тут коварный убийца. А если атаковать свидетеля анфас, даже оборванцы не сразу понимают, что произошло и героиня спокойно уходит незамеченной. И это тоже игровая условность. Мне она кажется совершенно нелепой, однако игровую механику не ломает. Просто нужно просто принимать в расчет такую глупость.

Но еще в Liberation есть баги. Десятки их. И один для меня оказался фатальным. Я решила перепройти миссию ради идеального результата, а игра зависла на экране загрузки и сделала автосейв. И Авелин навечно застряла в Анимусе. Вытряхнуть ее из этого состояния можно одним способом – начав все прохождение заново. Консультация с форумами показала, что проблема возникла не только у меня. Поэтому с рецензией я решила не торопиться и теперь жду, когда в Ubisoft сделают патч. Мало ли, пройдет пара недель, и игра станет нормальной.

Наталья Одинцова,
заместитель глав. редактора

Главный редактор
Константин Говорун
wren@glc.ru
Зам. главного редактора
Наталья Одинцова
Редакторы Евгений Закиров, Сергей Цилюрик, Святослав Торик
Арт-директор Егор Тулин
Верстальщик Наташа Титова

Перевод Андрей Гатинский, Сергей Думаков, Анатолий Сонин
Корректор Юлия Соболева
GAMELAND ONLINE Алексей Бутрин
Видео Юрий Левандовский
Адрес редакции 115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

(game)land

ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд»
119146, г. Москва,
Фрунзенская 1-ая ул. д.5
Тел.:+7(495)934-7034,
факс: +7(495) 545-09-06
Главный дизайнер
Энди Тернбулл

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
ООО «Рекламное агентство «Пресс-Релиз»
Тел.: (495) 935-7034,
факс: (495) 545-0906
advert@glc.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Заместитель Генерального Директора по продажам
Зинаида Чередниченко
zinaidach@glc.ru

Директор по рекламе журнала «Страна Игр»
Мария Самсоненко
samsonenko@glc.ru
Младший менеджер
Мария Сухорукова
sukhorukova@glc.ru

Директор группы LIFESTYLE
Алиса Сысоева
sysoeva@glc.ru
Директор группы TECHNOLOGY
Марина Филатова
filatova@glc.ru
Старший менеджер
Соколовская Анастасия
sokolovskaya@glc.ru
Менеджеры по рекламе
Дмитрий Качурин
kachurin@glc.ru
Николай Арефьев
arefyev@glc.ru
Директор группы CORPORATE
Кристина Татаренкова
tatarenkova@glc.ru

Старший трафик-менеджер
Марья Буланова
bulanova@glc.ru

ОТДЕЛ СПЕЦПРОЕКТОВ
Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@glc.ru

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
Телефон: (495) 935-7034,
Факс: (495) 545-0906

ДИСТРИБУЦИЯ
Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@glc.ru
ПОДПИСКА
Руководитель отдела подписки
Ирина Долганова
dolganova@glc.ru
Менеджер спецраспространения
Нина Дмитрюк
dmitryuk@glc.ru

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ МЕНЕДЖЕРЫ
Лариса Ежова
ezhova@glc.ru
Олеся Кузнецова
kuznetsova.o@glc.ru
Мария Захарова
zaharova@glc.ru

Подписные индексы по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877
Подписка через Интернет
www.glc.ru

УЧРЕДИТЕЛЬ
ООО «Специальные медиа»
603022, г. Нижний Новгород, ул. Оранжерейная 1-я, д. 28 А
Зарегистрировано Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор)
Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации:
ПИ № ФС77-50451 от 04 июля 2012 г.

Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 184430 экземпляров
Цена свободная
Типография Lietuvos Rytas, Литва

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала MAN TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@glc.ru.

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Категорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.

Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2012

В номере опубликованы синдицированные материалы из журналов Edge и PC Gamer (ИД Future) и Famitsu Weekly (ИД Enterbrain)



НА ОБЛОЖКЕ
Wii U

Слово команды



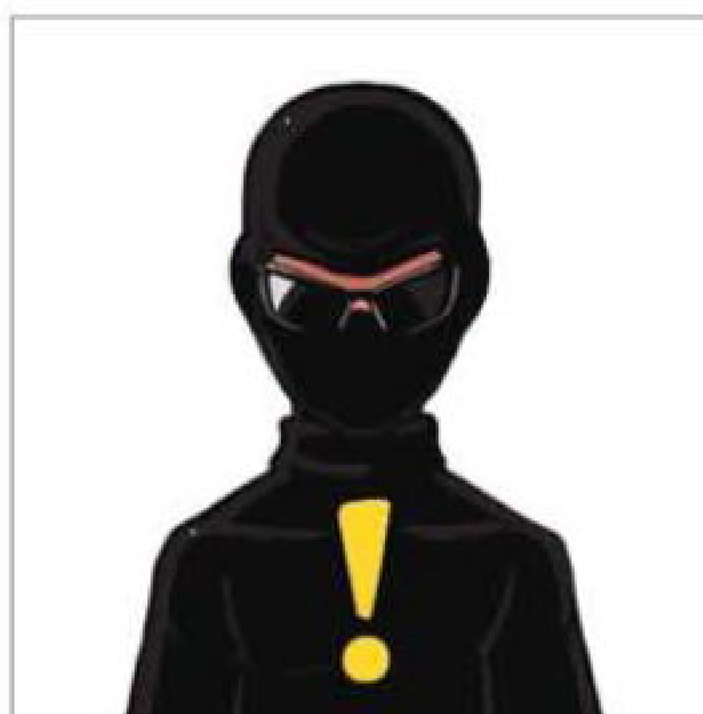
СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

Стаж в журнале: 9 лет

Любимые игры: Team Fortress 2, Psychonauts

Annihilate-It Alexander. Break-It Bob. Crush-It Coulton. Destroy-It Dan. Eradicate-It Earl. Frag-It Frank. Grapple-It Greg. Hogtie-It Henry. Irritate-It Irwin. Jam-It Jack. Kram-It Karl. Laceriate-It Larry. Mash-It Max. Negate-It Napoleon. Obliterate-It Orion. Pound-It Peter. Quash-It Quentyn. Ruin-It Ronald. Smash-It Steve. Total-It Terry. Undo-It Ulyssus. Violate-It Vinnie. Wrangle-It Walter. Xerophyte-It Xavier. Yank-It Yakov. Zap-It Zack.

Люди шутят, а мультик разочаровывает. Как же надоел этот одинаковый «Дисней».

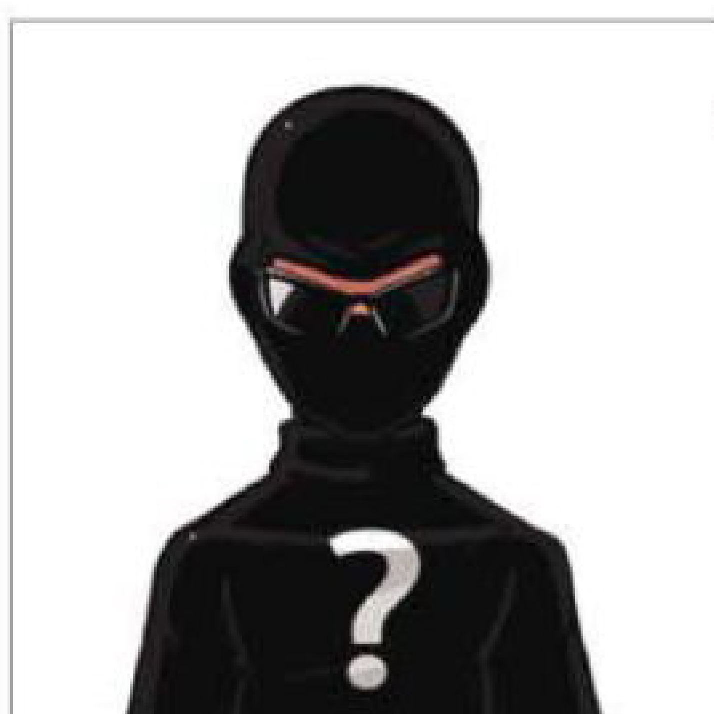


СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Стаж в журнале:7 лет

Любимые игры: Ретро

У Retro Game Show были свои недостатки, но их посылала к чертям одна-единственная вещь: возможность реально оживить и еще раз прогнать в уме какие-то давно похороненные отрывки памяти, а заодно увидеть с полдесятка оживших мифов, слухов и легенд. И поглазеть не на абстрактные косточки с подписями «IV век до н.э.», а на реальную техническую эволюцию за тридцать лет пост-индустриальной эпохи. Было круто - надеюсь, не в последний раз.

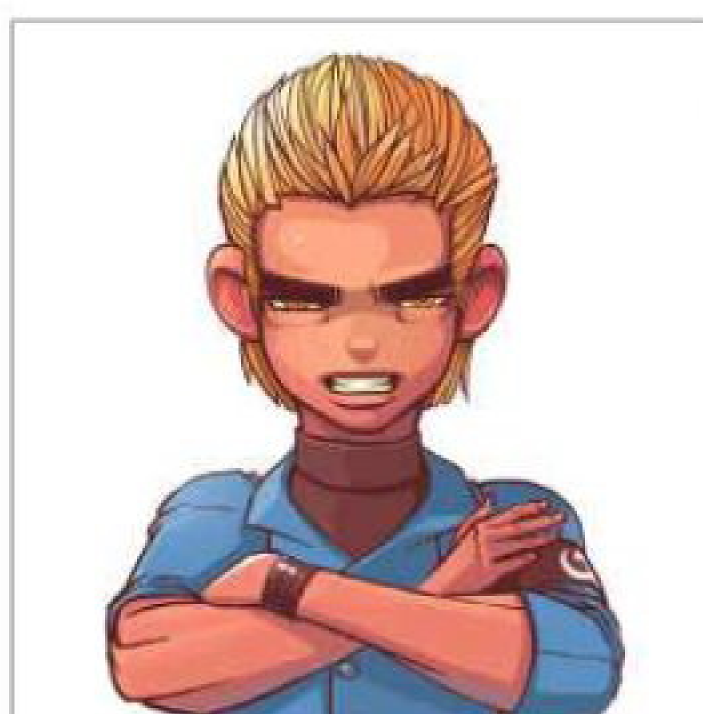


АЛЕКСЕЙ БУТРИН

Стаж в журнале: 5 лет

Любимые игры: Civilization

Я не любитель мультиплеера, но мимо онлайна в XCOM пройти не смог. Крошечные уровни и простой интерфейс тут как нельзя кстати. Партии, как шахматные гамбиты – умные, стремительные, не затянутые. Пока мой любимый дизайн отряда – два штурмовика в «скелетонах» и с плазмой и два сектоида в роли разведчиков и пушечного мяса. Но после недели мучений с мультиплеером пришлось временно завязать – бог мой, сколько же здесь глюков!



ЕВГЕНИЙ ЗАКИРОВ

Стаж в журнале: 6 лет

Любимые игры: Soul Hackers, Chrono Trigger

За два дня оказался на третьем месте в топе игроков по победам в Street Fighter x Tekken на PS Vita. В концу недели планирую занять первое и удерживать его все выходные, а вот что делать после этого – не совсем понятно. Сейчас по мировым рейтингам нет ни у кого A-ранга – только B, люди сидят с 12000 Battle Points и по-черепашьи медленно продвигаются вперед. Если вообще продвигаются, потому что уж очень большие штрафы за поражения.



АНДРЕЙ ОКУШКО

Стаж в журнале: 3 года

Любимые игры: Europa Universalis III, Disgaea 2

Поставил на Skyrim несколько модов, улучшающих геймплей, а заодно добрался до Dawnguard. Жить стало значительно веселее, а лорд-вампир – это вообще нечто. Жаль, нормального полета «Dracula style» не сделали, чуток теряется атмосферность. Эх, скорей бы на драконах покататься…





КЛИНСКОЕ

ПУТЕШЕСТВУЙ В СТИЛЕ ТРИ К!

УСЛОВИЯ НА WWW.TUSOVKA.RU

ЧРЕЗМЕРНОЕ УПОТРЕБЛЕНИЕ АЛКОГОЛЯ ВРЕДИТ ВАШЕМУ ЗДОРОВЬЮ

Программа «Путешествуй в стиле Три К» проводится с 1 ноября 2012 года по 31 января 2013 года включительно на территории РФ только для граждан РФ, достигших возраста 18 лет. Информация об организаторе программы, о правилах проведения, количестве призов по результатам ее проведения, сроках, месте и порядке их получения на интернет-сайте www.tusovka.ru. Реклама.

Содержание

ТЕМА НОМЕРА

СЛЕДУЮЩИЙ НОМЕР
в продаже с 20 декабря

Wii U АТАКУЕТ!

ТЕМА НОМЕРА

INDUSTRY

FUTURE

SPECIAL

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

ZOMBI U



UBISOFT Nintendo 18+

Я вижу то,
что ты не видишь!







Твое оружие - твой GamePad!

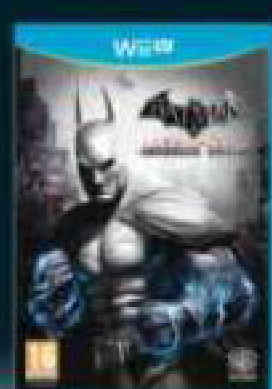
- Целься и стреляй метко, как никогда ранее
- Сканируй свое окружение
- Найди своих врагов, используя радар

РЕКЛАМА

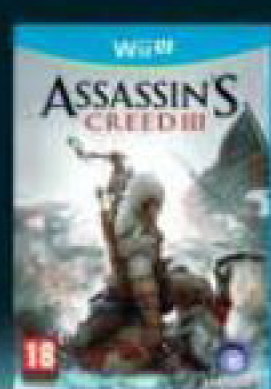
Wii U is trademark of Nintendo. © 2012 Nintendo. © 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.
ZombiU Logo, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

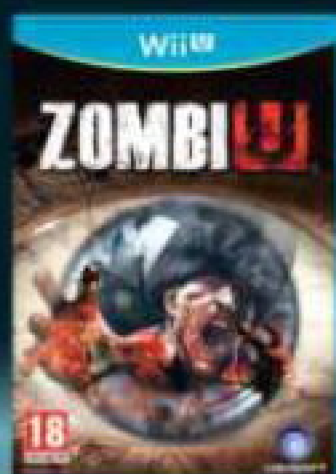
Множество испытаний с самого начала!



















Wii U™

В продаже с 30/11









mir.nintendo.ru

ЭКСКЛЮЗИВ НОМЕРА



HALO 4

ДРЕВНЕЕ ЗЛО ПРОБУЖДАЕТСЯ

В ПРОДАЖЕ С 06.11.2012

16+
ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕ 16 ЛЕТ

© 2012 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

343 INDUSTRIES

Microsoft Studios

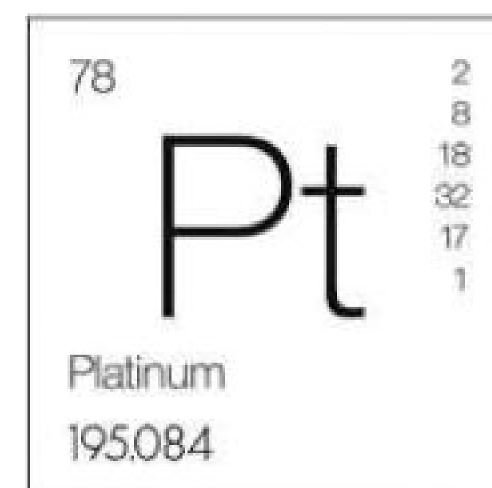
XBOX 360

XBOX LIVE

ВАЖНОЕ

SPECIAL

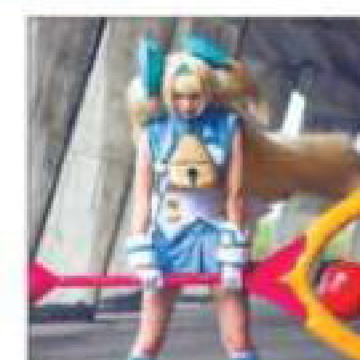




Пять игр за пять лет – одной из них Edge даже поставил «десятку». Сотрудничество Platinum Games и SEGA подходит к концу, и мы решили вспомнить историю этой студии – а также заглянуть в ее будущее.

GAME +

GAME DISTRICT



Властелин Колец
Онлайн™
Всадники Рохана

LOTRO.MAIL.RU

Великая война продолжается...
Дорога героев лежит в Рохан!

Самое масштабное обновление в истории игры!

Отправляйся навстречу новым врагам и тайнам Рохана

Открой новую страницу истории Средиземья

Экипируй своего скакуна и участвуй в верховых боях






mail.ru GAMES

Считай QR-код и получи VIP-подписку!

* VIP-подписка предоставляется на 7 дней всем пользователям при создании новой учетной записи.



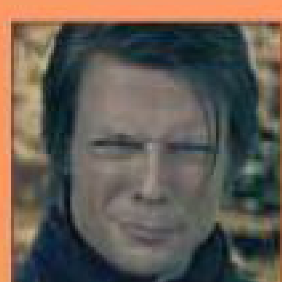
РЕКЛАМА

© 2012 Saul Zaentz Co. Все права защищены. ™Saul Zaentz Co. по лицензии Warner Bros. Entertainment Inc.



Лилия Дунаевская

Игровая карта мира: Remedy Entertainment



СЭМ ЛЕЙК, креативный директор Remedy:

В MAX PAYNE БЫЛО ОЧЕНЬ ВАЖНО, ЧТОБЫ СЮЖЕТ ВКЛЮЧАЛ В СЕБЯ РАЗНЫЕ УРОВНИ, КОТОРЫЕ ОТРАЖАЛИ БЫ И ВНЕШНИЙ ЭКШН, И ВНУТРЕННИЕ ПЕРЕЖИВАНИЯ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ. Я СМОТРЕЛ НА ВСЕ ЭТО ГЛАЗАМИ ПЭЙНА И ВИДЕЛ ВЕСЬ ЭТОТ УГРЮМЫЙ НЬЮ-ЙОРК КАК ОТРАЖЕНИЕ ТОГО, ЧТО ТВОРИЛОСЬ У НЕГО В ГОЛОВЕ. БЫЛО КРАЙНЕ ВАЖНО ДАТЬ ИГРОКУ ВОЗМОЖНОСТЬ ЗАГЛЯНУТЬ В СОЗНАНИЕ МАКСА И ПОНЯТЬ, ЧТО ПРОИСХОДИЛО. ПО-МОЕМУ, В ЭКШН-ИГРАХ РАНЬШЕ ТАКОГО НЕ ДЕЛАЛИ.

ИГРОГРАФИЯ

Death Rally	1996	DOS
Max Payne	2001	Windows
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	2003	Windows
Alan Wake	2010	Xbox 360, Windows
Alan Wake's American Nightmare	2012	Xbox 360, Windows



Позитивный и словоохотливый исполнительный директор Remedy Матиас Миллирин.



Прообразами автомобилей в Death Rally стали реальные модели, выпускаемые европейскими и американскими концернами.



Пожалуй, только ленивый не пошутил, что обновленный Макс, обзаведшийся лысиной и пристрастием к алкоголю, уже «не торт».

МАЛ ЗОЛОТНИК, ДА ДОРОГ

Финская компания Remedy Entertainment была основана в 1995 году бывшими сотрудниками в демосцене коллектива Future Crew. Первым успешным их шагом стало созданием программы Final Reality, позволявшей эффективно определять производительность ПК, а успех на поприще видеоигр пришел с выходом Max Payne. За полтора десятилетия своего существования студия успела выпустить игр меньше, чем пальцев на руках, зато таких, что любой эксперт наверняка включил бы ее в лигу лучших разработчиков видеоигр.

ГОНКА СО СМЕРТОНОСНЫМ НАЗВАНИЕМ

Дебютной игрой Remedy Entertainment стала Death Rally, вышедшая в далеком 1996 году и славы не снискавшая. Вновь компания вспомнила о своем первенце в 2009-м, выпустив ее freeware-версию, оптимизированную под Windows. Пару лет спустя последовал и полноценный римейк, нацеленный в первую очередь на пользователей iPhone и iPad, а в текущем году римейк был портирован на PC и Android. Для работы над нам были приглашены другие именитые финны, рок-группа Poets of the Fall, которым с Remedy сотрудничать приходилось и раньше.

НУАР ОТ ВИДЕОИГР

Стильный мрачный шутер Max Payne о нелегких буднях бывшего полицейского, ступившего на кривую дорожку из желания отомстить, в свое время стал настоящим хитом, любимым многими и поныне. Его продолжение не заставило себя ждать, сиквел вышел через два года – и на этом, как могло показаться, в истории Макса была поставлена точка. Однако именно Max Payne 3 с совершенно новым взглядом на старого героя стал одним из самых громких, а также неоднозначно воспринятых релизов этого года. Последнее во многом было связано с тем, что разработкой занимались уже не Remedy, а Rockstar, а вместе с командой разработчиков сменился и сам концепт произведения.

ФИНЛЯНДИЯ | ЭСПОО


Связано это с трагичными событиями или нет, но природа Финляндии кажется идеальной декорацией для молодежного ужастика.

В ТИХОМ ОЗЕРЕ...

Сравнительно небольшой город Эспоо, где обосновалась Remedy Entertainment, является вторым по величине населенным пунктом страны и расположен неподалеку от Хельсинки. Вблизи от города находится озеро Бодом, которое печально прославилось за счет таинственного убийства группы молодых людей, отдыхавших в его окрестностях. Выжил лишь один юноша, на которого пало подозрение, и почти полвека спустя он был арестован, но в итоге избежал обвинения; настоящий преступник же не выявлен до сих пор. Название метал-группы Children of Bodom вдохновлено именно этими событиями.



Лапландская война между Финляндией и Германией началась почти за год до падения Третьего Рейха, но сегодня о ней мало кому известно.

ВОИНСТВЕННЫЕ ФИНСКИЕ ПАРНИ

Финляндии довольно редко удавалось стать местом действия в различных художественных произведениях, и видеоигры, увы, не смогли стать исключением. Страна, информация о которой для многих наших соотечественников ограничивается лишь вооруженными конфликтами, и на этой стезе стала просто полем военных действий. Это касается как российской «Ил-2 Штурмовик» (в «Забытых сражениях», например, за Финляндию была одна из кампаний), так и американской Tom Clancy's EndWar, где в Финляндии располагалась одна из воздушных баз.


Леса штата Вашингтон кажутся не менее зловещими, чем финские озера.

СОН ПИСАТЕЛЬСКОГО РАЗУМА, ПОРОЖДАЮЩИЙ ЧУДОВИЩ

Второй по известности и народной любви игрой авторства Remedy можно назвать Alan Wake – историю об авторе книг-ужастиков, неожиданно вынужденном столкнуться с кошмаром самолично, бродя по холодным лесам на севере США. Из оригинальной задумки выросла не менее оригинальная игра, наполненная множеством отсылок к литературе и кинематографу, но не дающая ответов на заданные в самой игре вопросы. Открытой оказалась и концовка сиквела, озаглавленного American Nightmare, так что геймерам остается лишь надеяться на выход Alan Wake 2, тем более что компания сохраняет авторские права на IP.



Константин Говорун

Football Manager – игра?





В России и в мире в продажу поступила Football Manager 2013 – единственная игра Sega, в выдающихся продажах которой можно не сомневаться. Дело в том, что это очередная версия лучшего в мире футбольного менеджера. Я с удовольствием сыграю в него сам и порекомендую всем фанатам «ногомяча», но писать целую рецензию, пожалуй, все же не буду. Вместо этого предлагаю вам интервью с Майлзом Якобсоном, руководителем Sports Interactive. Он расскажет вам, почему его игры продаются так хорошо, кто их покупает и зачем большие футбольные боссы приходят к нему на поклон.

1 **Уверен, что вы хорошо понимаете аудиторию Football Manager. Зачем люди проводят сотни часов за вашими играми? Какая самая распространенная мотивация?**

Мотивация разных геймеров может сильно отличаться. Однако чаще всего поклонник Football Manager хочет доказать себе, что из него вышел бы самый лучший футбольный тренер. Хочет взять клуб и добиться с ним успеха, которого он никогда не достигал прежде. Хочет реализовать свои мечты в игре.

2 **Считаете ли вы Football Manager компьютерной игрой в прямом смысле этого слова, или это, скорее, развлекательный софт для поклонников фотбола? Многие ли поклонники Football Manager играют во что-то, помимо FM?**

Многие люди, играющие в FM, не считают себя геймерами вовсе. Другие, напротив, параллельно увлекаются популярными играми, вроде Call of Duty, FIFA, Grand Theft Auto и симуляторами реслинга. В целом, конечно, Football Manager – гораздо более нишевый продукт, чем большинство других на рынке. Однако, к счастью, размер нашей ниши достаточно велик, чтобы мы могли позволить себе и дальше радовать людей играми. Я думаю, что вы правы, называя FM игрой для фанатов футбола, а не игрой для геймеров. Тем более, что мы получаем все больше признания именно в футбольной индустрии. Недавно я читал доклад на конференции «Лидеры в футболе» – очень познавательный и приятный опыт.

3 **Насколько я знаю, ваша база данных используется некоторыми футбольными клубами при ведении трансферной политики. Почему они выбрали такой вариант? Это дешевле, чем отправлять собственных скаутов, или же у вас есть какая-то эксклюзивная информация?**

Наша сеть скаутов насчитывает более 1000 человек в 51 государствах и регионах. Это больше, чем у любого футбольного клуба. У них тоже есть сеть людей, с которыми они общаются, но часто получается так, что этим людям нужно пойти и посмотреть на игроков, о которых их спрашивают. У них на руках заранее информации нет. А наша игра – лучший на рынке инструмент, позволяющий ознакомиться с готовым мнением людей, изучающих матчи неделей за неделю. Тем более, что наши скауты следят и за молодежными командами, и за низшими лигами. Для нас сбор информации – очень важная часть работы и нашей репутацией в футбольном мире мы во многом обязаны тем многочисленным источникам данных, которыми располагаем.

4 **В наши дни рынок игр для ПК все больше завоевывается моделью free-to-play. Меж тем, Football Manager – все еще игра, распространяющаяся по фулл-прайсу, как в цифре, так и в ритейле. Считаете ли вы, что у традиционной бизнес-модели (и для PC-игр вообще, и для Football Manager в частности) есть будущее?**

Я думаю, что на рынке есть место для обоих типов игр. И мы хотим доказать это миру на личном примере. Сейчас мы готовим совместно с корейскими партнерами free-to-play MMO, которая станет «версией» Football Manager и будет называться Football Manager Online. Она сильно отличается от коробочной игры, поскольку в ней вы будете не управлять существующим клубом, а создавать собственный. Кроме того, она отличается тем, что все клубы в игре, в теории, могут подписать одного и того же игрока. Поэтому на футбольном поле могут встретиться две разные команды, а в составе обеих – и Дзагоев, и Руни. Причем версии этих футболистов будут несколько отличаться, в зависимости от того, как именно геймер их тренировал.

На мой взгляд, еще много лет F2P-игры всегда будут отличаться от коробочных по предлагаемому опыту. Традиционная игра – это всегда «полный комплект», в то время как F2P-игры по определению должны ограничивать геймера в чем-то, чтобы он рано или поздно купил это за деньги, желая достичь успеха. **СИ**

ru.playstation.com

PlayStation® Network

PS VITA™ PlayStation Vita

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

12+

ЗВЕЗДЫ PLAYSTATION® БИТВА СИЛЬНЕЙШИХ

В БОЙ ИДУТ ТОЛЬКО ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ ИЗ ЛУЧШИХ



Каждый сам себе Сэкбой, Натан Дрейк, Кратос, Рэтчет, Сладкоежка и Принцесса Толстушка в игре «Звезды PlayStation: Битва сильнейших»! Сражайтесь с друзьями и бросайте вызов новым противникам с помощью функции Cross-Play. Только на PS3 и PS Vita.



Загрузите из PlayStation®Store

ВЕСЬ МИР В ИГРЕ.





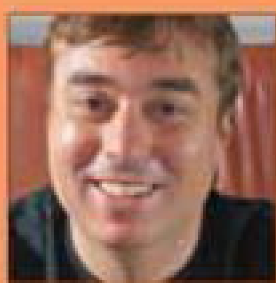


PS3 PlayStation®3

SONY make.believe

РЕКЛАМА

"PS", "PlayStation" and "ΔΟΧ□" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also "PS3" is a trademark of the same company. "SONY" and "make.believe" are registered trademarks of Sony Corporation. All rights reserved. PlayStation® All-Stars Battle Royale ©2012 Sony Computer Entertainment America LLC. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Superbot. PlayStation®Vita port developed by Bluepoint Games, Inc. "PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "Sackboy" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Third party characters and trademarks are licensed courtesy of their respective owners and protected by copyright and trademark laws. All rights reserved. *Cross-buy content only available for download once via PlayStation®Store. See eu.playstation.com/legal for more details.



КРИС РОБЕРТС, автор Wing Commander, работающий ныне над Star Citizen:

Графическая мощность современных PC огромна. Я могу создавать такие штуки, которые несколько лет назад приходилось бы пререндерить на рабочих станциях.

Поскольку я не волнуюсь о нынешних консолях, я могу позволить себе иначе недостижимый уровень детализации. Даже памяти для всех этих текстур на консолях нет.

Я прославился PC-играми,

И МНЕ ОЧЕНЬ ЖАЛЬ, ЧТО ИЗ PC НЕ ПЫТАЮТСЯ ВЫЖАТЬ ВСЕ СОКИ, КАК РАНЬШЕ. Я ХОЧУ, ЧТОБЫ, КАК И ВО ВРЕМЕНА WING COMMANDER, ЛЮДЯМ ПРИХОДИЛОСЬ БЫ АПГРЕЙДИТЬСЯ, ЧТОБЫ ПОИГРАТЬ В НОВИНКУ.

PC – это лучшая из платформ, потому что она открыта и всегда эволюционирует. Но никто больше не двигает PC вперед. Есть множество PC-геймеров с машинами, которыми можно гордиться, но на которых при этом нет игр, способных это наглядно продемонстрировать.



РИАННА ПРАТЧЕТТ, сценарист Mirror's Edge и Overlord:

Игровой сценарист должен знать, когда нужно возражать начальству – нужно бороться с убеждением, что сценаристы – это просто такие люди, которые словечки пишут. Которые стоят копейки, которых студии могут в любое время впихнуть в команду разработчиков – потому что тогда получаются ситуации, когда сценаристов нанимают поздно, и им играть выполнять роль «нарративных парамедиков».

Сценаристам надо заявить: «Эй, наймите нас пораньше, мы можем помочь выстроить мир и нарративную логику вашей игры». Если собрать в одной комнате нескольких игровых сценаристов, я уверена, что они все согласятся с утверждением, что их обычно нанимают недостаточно рано.



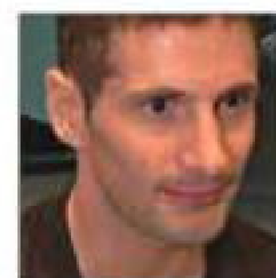
ХИДЕТАКА СУЭХИРО, автор Deadly Premonition:

Я думаю, что видеоиграм надо двигаться дальше, а не только зарабатывать деньги.

Понятно, что коммерческий успех крайне важен, но многие фильмы, телесериалы, мультфильмы, комиксы, романы и картины совмещают в себе и коммерческие, и артистические качества. Мне кажется, что видеоигровая индустрия в этом вопросе еще недостаточно выросла, и я сам постараюсь приложить все усилия для того, чтобы достичь этого качества.

И, чтобы создать игру с концепцией «понравиться Западу», не обязательно нужно копировать Запад. Несколько лет назад японские игры были очень популярны на Западе, хотя тут никто о западном рынке и не думал. Почему? О чем думали создатели тогдашних игр? Я думаю, они просто хотели создать увлекательную игру, и в результате она нравилась людям на Западе.





ДИН ХОЛЛ, автор Day Z:

Когда к нам приходили издатели и предлагали сотрудничать для выпуска Day Z, я спрашивал: «А что вы можете предложить?». Они говорили – деньги, маркетинг, место на полках магазинов и все такое.

А мы не собираемся продавать наш продукт в магазинах. Нам не нужны деньги. И уж тогда нам точно не нужен маркетинг. Люди не хотят видеть «Бренд X представляет: Day Z». Эти издатели почти что неактуальны – но в то же время они могут помочь со специалистами или с технологией.

Но я думаю, что разработчикам [трудящимся на этих издателей] надо хорошо поразмыслить, особенно если Sony и Microsoft говорят: «Мы хотим сфокусироваться на инновациях». На их месте я бы смотрел на Steam и дивился. Steam для разработчиков ну очень удобен.

Я спрашивал у Microsoft: «Почему мне нужен издатель для выпуска игры на Xbox Live?». Зачем-то нужно привлекать одного из их знакомых издателей, и они так и не дали мне объяснения, которое имело бы смысл.

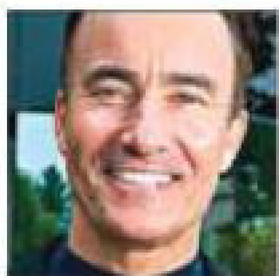
Единственное, что я могу предположить, – они не хотят злить издателей. По мне, так это как ранние дни цифровой дистрибьюции, когда они начали выкладывать музыку в цифре, но все равно приходилось покупать альбомы целиком.



АЦУСИ ИНАБА, основатель Platinum Games:

Самая большая проблема с Infinite Space заключалась в том, что Sega обеспечила слишком низкие поставки, и игра сразу же распродалась! Мы потеряли шанс продать кучу копий!

На самом же деле причина провала Infinite Space… На самом деле, неправильно говорить, что она провалилась, потому что, с другой стороны, в этом же заключается ее самый главный успех: во время разработки сценарий все рос и рос, размер ROM тоже увеличивался, и время разработки постоянно продлевалось, потому что мы добавляли новое и новое. Но в итоге именно это людям и понравилось!

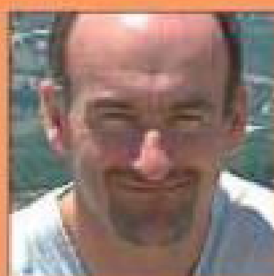


ТРИП ХОКИНС, основатель EA:

Консольный рынок всегда будет с нами, потому что всегда будет присутствовать хардкорный сегмент, сегмент, любящий инновации. Но он станет меньше, он превратится в некое подобие хобби-рынка. Посмотрите вот на самолеты. Большинство из нас просто хотят быть пассажирами, но есть хобби-рынок для людей, которые очень увлечены авиацией, хотят научиться пилотировать и, может быть, даже владеть собственным самолетом. По-моему, примерно это и происходит на консольном рынке.

Сейчас играют миллиарды, игровая индустрия наконец-то становится массовым рынком. Два миллиарда PC, четыре миллиарда мобильников, а через несколько лет – миллиард планшетов. Игры появляются всюду и везде. Многие люди платят по социальным причинам и играют тогда, когда удобно. Есть тренд роста мобильных, браузерных и облачных игр.

В старые времена, чтобы поиграть в Grand Theft Auto, я отправлялся в подвал. Но фейсбучный геймер может играть на работе, дома или в отеле на PC. Они могут получить доступ к браузеру где угодно. Люди думают в первую очередь об удобстве.



АЛАН УИЛСОН, вице-президент Tripwire Interactive:

Мы вот чего понять никак не можем –

ПОЧЕМУ КТО-ТО ВООБЩЕ ПЫТАЕТСЯ ПОМЕШАТЬ ЛЮДЯМ МОДИФИЦИРОВАТЬ СВОЮ ИГРУ?

Зачем мешать людям проявлять креативность с созданными вами материалами?

Вы просто посмотрите на [Day Z]. ArmA 2 уже четыре месяца подряд находится в топ-10 продаж в Стиме – и все из-за того, что один разработчик сделал в свободное время.

И уже этого достаточно, чтобы задаться вопросом – почему не дать людям возможность использовать инструментарий? Ведь людям это нравится.

© ЗАО «Лаборатория Касперского», 2012. Зарегистрированные товарные знаки и знаки обслуживания являются собственностью их правообладателей. На правах рекламы.

Данные на ноутбуке дороги мне.
Ведь это тоже часть моей жизни.
Сергей, IT-инженер днем, ди-джей ночью.

KASPERSKY lab
На страже моего Я

Я хочу быть уверен, что мои логины и пароли, музыка и документы в безопасности. Вот почему я установил Kaspersky Internet Security.

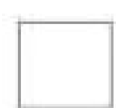


Интернет-супермаркет программного обеспечения

8 (495) 775-12-86 (круглосуточно)
8 (800) 100-12-86 (бесплатно по РФ)

info@softkey.ru
www.softkey.ru

Для взрослых и умных



Евгений Закиров

ОКАЗЫВАЛСЯ В ЭТОЙ СИТУАЦИИ НЕОДНОКРАТНО, НО ЧТО Ж ПОДЕЛАТЬ – ЖИЗНЬ НИЧЕМУ НЕ УЧИТ, ПРИДЕТСЯ СНОВА ОБЪЯСНЯТЬ ВСЕ НА ПАЛЬЦАХ. САМОЕ ОБИДНОЕ В ЛЮБОЙ РАБОТЕ, КОТОРУЮ ОЦЕНИВАЮТ ДРУГИЕ ЛЮДИ (ИНУЮ И ПРЕДСТАВИТЬ СЛОЖНО), – ЭТО РИСК ТОГО, ЧТО ЧЕЛОВЕК ОТНОСИТСЯ К ВАЖНЫМ ДЛЯ ТЕБЯ ВЕЩАМ НЕВНИМАТЕЛЬНО. В МОЕМ СЛУЧАЕ – ЭТО РАБОТА С ТЕКСТАМИ, ПОЭТОМУ НАЧАТЬ СЛЕДУЕТ ИМЕННО С НЕЕ; СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ТЕХ, КТО НЕ МОЖЕТ ПОНЯТЬ, О ЧЕМ НАПИСАНЫ ТЕКСТЫ БОЛЬШЕ ЧЕТЫРЕХ ТЫСЯЧ ЗНАКОВ, НАПИШУ ПРЯМО СЕЙЧАС – АНОНС! – А В КОНЦЕ БУДЕТ ПОДВЕДЕН ИТОГ НА МАНЕР SOUTH PARK, ЧТОБЫ ЛИШНИХ ВОПРОСОВ НИ У КОГО НЕ ОСТАВАЛОСЬ. НЕТ, ШУТКА, НЕ СТАНУ ТАК ДЕЛАТЬ.



Когда человек пишет текст – пусть это будет рецензия на вашу любимую видеоигру или спецматериал, или это цитата из обсуждения – он расставляет по всему полотну собственноручно созданной «картины» маркеры, разграничивая и сортируя по приоритетам темы, которые волнуют именно его, – иначе бы он просто не стал писать этот текст. В больших работах, скажем, на шесть журнальных полос, затрагивается очень много тем; даже одно предложение, вставленное в середину абзаца, имеет смысл, сообщает читателю мысль автора. Таким образом, если читать внимательно, то очень многое можно узнать. Конечно, не со всем можно согласиться, но это как раз нормально.

К несчастью, встречаются люди, которые тратят двести пятьдесят рублей на журнал про видеоигры, и которые отказываются потом его читать. Чтение – это не просто пробежать глазами по тексту, собрать буквы в слова, слова в предложения, понять смысл дай бог пятого абзаца вот так вот, поверхностно, и помчаться по страницам дальше. Читать – это пропустить через себя текст, попытаться понять, что хотел сказать автор, как он представляет проблему, на что обращает внимание и все в таком духе. Разумеется, и статьи бывают разные: где-то яркие фразы цепляют взгляд, и вот ты на протяжении четырех страниц слепнешь от одних и тех же зрительных импульсов – при том, что идея, в общем, простая до безобразия. А бывает, что автор представляет читателя человеком образованным, и не считает должным тыкать ему пальцем, показывая, где тут важная мысль, где он шутит, где что подразумевается, где какая аналогия. Черт тебя дери, ты же знал, за что отдаешь деньги – не рассказывать же тебе теперь, что такое игровая консоль!

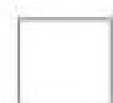
Бывает еще, что люди прочитают что-то – их это обидит, и вот они, не пытаясь даже понять, что именно нанесло им оскорбление, бегут жаловаться, плеваться, ругаться. Недавний пример – замечание про Dreamcast в «Круглом столе», где я рассказал историю из детства. Мол, не было у меня и у моих друзей Dreamcast, родители не купили, считали, что PS one достаточно. И вот мы с друзьями придумывали обидные прозвища консоли и ее владельцам (каковых, впрочем, было не так уж много), чтобы как-то заглушить обиду – примерно тем же самым занимаются сейчас дети в Интернете. Сказал – и сам посмеялся над тем, каким был глупым. Вот в чем смысл-то! Речь идет не о слове «лох» и не о том, что «Дримкаст – это Дримсрак». Ну, серьезно, включите мозги – ими надо пользоваться, иначе как же – и просто попытайтесь подумать. Это сложно. Но если этого не делать, то просто никто не будет воспринимать претензии всерьез – я, например, не реагирую на рейдж, если знаю человека и понимаю, что он ошибается в базовом представлении, и отсюда все негодование.

А вступаешь в переписку, просишь обосновать претензии, пояснить – и включается полет фантазии, да такой яркий, такой насыщенный! В Интернете можно найти картинку про изменение мышления: дескать, раньше можно было десять эмоций обозначить, а сейчас все просто – батхерт. Автор ответил – у него батхерт. Автор не ответил – у него все равно батхерт. Автор что-то написал – это он из-за батхерта сделал. Комментатор комментирует – это у него батхерт, всем же понятно. Использовал слово «жопа» вместо «задница»? Это от батхерта. Какая аргументация, какие мысли, о чем вы? Ректальные боли – и только. Ну, и кто, по-вашему, воспримет всерьез высказанные в таком ключе соображения? Да никто.

И с видеоиграми все то же самое: читаешь чей-нибудь отзыв или, не дай бог, рецензию, и понимаешь, что люди вообще отключают мозг, ориентируются какими-то визуальными фантомами и слуховыми галлюцинациями. Показываешь синее, а они поднимают глаза и с такой чистосердечной уверенностью и звериной яростью отвечают "ЗЕЛЕНОЕ!", что хочется прямо вот на месте и перекреститься. Бес, что ли, попутал? Нет, серьезно: надо больше радоваться и меньше нервничать, но самое главное – думать, когда читаешь; тем более раз заплатил деньги. И думать, когда играешь, чтобы не возникало вопросов на пустом месте, которые потом чудесным образом превращались бы в галактического масштаба претензии к индустрии в целом. Да, это непросто. Но это не оправдание.

В оформлении авторской колонки была использована иллюстрация с галантным как усы Дадли Шаром Азнаблем из MS Gundam – специально для того, чтобы дорогим знатокам резануло глаза и они научили писать и произносить имя любимого героя правильно. **СИ**

Взгляд из бизнес-школы: добро и видеоигры



Игорь Сонин

В НАУЧНЫХ ИССЛЕДОВАНИЯХ СЛОВА «ВИДЕОИГРЫ» И «НАСИЛИЕ» ИДУТ РУКА ОБ РУКУ. ОГРОМНОЕ КОЛИЧЕСТВО ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ СТАРАЛИСЬ УСТАНОВИТЬ, КАКИЕ ИМЕННО ВИДЕОИГРЫ ПРИВОДЯТ К НАСИЛИЮ, КАКИЕ ВИДЫ НАСИЛИЯ НАИБОЛЕЕ ТЕСНО СВЯЗАНЫ С ВИДЕОИГРАМИ, В КАКИХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ ВИДЕОИГРА СТАНОВИТСЯ ПРИЧИНОЙ НАСИЛИЯ, А ТАКЖЕ КАКИЕ ИМЕННО ЛЮДИ СКЛОННЫ К НАСИЛИЮ ПОСЛЕ ВИДЕОИГР. В ЦЕЛОМ, ЭТО АДЕКВАТНЫЕ ВОПРОСЫ, НО ВСЕ-ТАКИ НАМ ПОЧЕМУ-ТО КАЖЕТСЯ, ЧТО ОБЪЕКТ ИССЛЕДОВАНИЙ БЫЛ РАССМОТРЕН НЕМНОГО ОДНОБОКО. ЧТО ЕСЛИ ПРЕДПОЛОЖИТЬ, ЧТО ВИДЕОИГРЫ УЧАТ ЛЮДЕЙ ДОБРУ?



В научном мире очень много, даже слишком много плохих исследований видеоигр. Например, Сара Койен из Университета Бригама Янга (штат Юта) с соавторами в июле этого года опубликовала в журнале Family Relations («Отношения в семье») работу, где исследовала, «как видеоигры влияют на конфликт и агрессию в отношениях». Койен собрала данные по 1333 гетеросексуальным парам, обращая особое внимание на связанные с видеоиграми привычки, конфликты, а также физическую и эмоциональную агрессию в отношениях. Результаты в формулировке самой Койен показывают, что «для мужчин время, проведенное за видеоиграми, ассоциируется с повышенным количеством конфликтов, которые, в свою очередь, ассоциируются с повышенным уровнем физической и эмоциональной агрессии в паре». Этот механизм, по словам Койен, «является одним из объяснений того, как видеоигры могут вызывать агрессию в романтических отношениях».

Это слабо аргументированная, идиотская позиция, которую легко и приятно критиковать. Ситуация типична: ученый делает предположение, что видеоигры являются «плохими», и ищет доказательства своей гипотезы с таким пылом, что забывает проверить предпосылку. Если завтра ученый мир посчитает центром зла, скажем, диваны, то немедленно выяснится, что диваны могут вызывать агрессию в отношениях, ведь если мужчина в паре проводит слишком много времени на диване, это приводит к конфликтам, а они ассоциируются с повышенным уровнем агрессии. Итак, диваны вызывают агрессию.

Даже если предположить, что видеоигры действительно ассоциируются с повышенным уровнем агрессии, это все равно еще ничего не значит: корреляция не предполагает причинно-следственную связь. Что, если в несчастных парах мужчины не удовлетворены отношениями, что приводит одновременно и к повышению агрессии, и к излишнему увлечению играми? В такой очень типичной ситуации игры – всего лишь симптом, а не причина. Но мнение о том, что «игры вредные», настолько прочно засело в академическом сообществе, что до сих пор никто всерьез не исследовал возможное положительное влияние видеоигр на поведение геймеров.

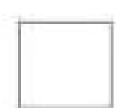
Одна из первых статей, авторы которых исследуют не только негативное, но и возможное позитивное влияние видеоигр на поведение геймеров, была опубликована в этом году в журнале Aggressive Behavior («Агрессивное поведение») профессором Мунибой Салим (с соавторами) из Университета штата Юта. Для своего эксперимента Салим взяла 330 студентов крупного американского университета, которые за участие в эксперименте получали плюсы к оценкам (это стандартная практика для исследований в области психологии). Средний возраст испытуемых составил 20 лет. Салим использовала шесть игр: две «позитивные», Super Mario Sunshine и Chibi Robo, две «нейтральные», Pure Pinball и Super Monkey Ball Deluxe, и две «жестокие», Crash TwinSanity и Ty the Tasmanian Tiger 2: Bush Rescue (фактически эксперимент проводился несколько лет назад, когда эти игры еще не были столь безнадежно устаревшими, как сейчас). Для измерения характера участников Салим использовала стандартные психологические опросники, в которых испытуемым предлагалось выразить свое отношение к высказываниям вроде «Если кто-то ударит меня, я ударю его в ответ» или «Я лучше всего помогаю другим, когда люди смотрят на меня». Участникам эксперимента говорили, что в тесте проверяется их умение решать простые задачи в игре. Каждый участник проводил 20 минут за случайно доставшейся ему игрой, а также заполнял опросники до и после игры.

Салим получила как предсказуемые, так и неожиданные результаты. Как можно было ожидать, «жестокие» видеоигры приводили к более агрессивному и менее просоциальному настроению непосредственно после игры. «Позитивные» игры приводили не только к менее агрессивному, но также к более просоциальному настроению. То есть студент, проведший 20 минут за Super Mario Sunshine, не только выказывал меньше желания бить других студентов, но также демонстрировал большую готовность помогать другим студентам. Это доказывает, что игры значительно влияют не только на всем давно надоевшую агрессию, но и на другие виды поведения, в том числе на очень положительно и социально одобряемое поведение. Эти эффекты почти никогда не исследовались до сих пор, их существование стало открытием для научного сообщества: оказывается, некоторые игры учат людей вести себя хорошо и делать добро!

Кроме того, к своему удивлению, Салим обнаружила, что «врожденная» агрессивность студента обратно пропорциональна силе эффекта, который производят на него видеоигры. То есть наибольший эффект жестокие и позитивные игры оказывают на тех, кто по натуре обладает спокойным характером. Это открытие противоречит общепринятой идее, что жестокие видеоигры подталкивают психически неуравновешенных людей к преступлениям – наоборот, именно на таких личностей игры оказывают относительно слабый эффект.

Работа Салим – пример нормального, взвешенного исследования видеоигр. Такие исследования начали появляться в последние годы, и именно благодаря им научное сообщество постепенно начинает рассматривать видеоигры не как порождение абсолютного зла, а как любопытное экономико-социальное явление со своими особенностями, недостатками и достоинствами. Ученым понадобилось больше десяти лет, чтобы понять, что игры могут творить добро. Еще лет через десять мы узнаем, как именно они это делают. **СИ**

Время прощать



Сергей Думаков

ЗАБЕЙТЕ В ПОИСКЕ YOUTUBE НАЗВАНИЕ ЛЮБОЙ СОВРЕМЕННОЙ ИГРЫ В СВЯЗКЕ СО СЛОВАМИ BUG ИЛИ GLITCH, И – ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ЦАРСТВО БЕЗУМИЯ И АБСУРДА. ВИБРИРУЮЩИЕ СКЕЙТЕРЫ, ПЕХОТИНЦЫ-МУТАНТЫ, ПРЫГАЮЩИЕ ТАНКИ И РАЗНОЦВЕТНЫЕ НЕБЕСА: ЭШЕР С КАФКОЙ БЫЛИ БЫ ДОВОЛЬНЫ.

Свежий пример. Разработчики Battlefield 3 в описании последнего патча скороговоркой извиняются: наверное, у вас тоже случались неприятности, когда хитрый план по нейтрализации противника «ножом по горлу» проваливался? Так это мы, да. Особенности игрового движка не позволяют повесить врагу на шею колумбийский галстук, если в этот момент кто-то другой на карте занимается тем же самым. Мы вроде как это исправили... ну, стопроцентной гарантии, конечно, нет, но что-то такое мы там подкрутили.

С одной стороны, игроки обречены в таких случаях вытягивать физиономию на манер популярного эмотикона и грустно бубнить себе под нос «okay», однако с другой... В какой-то момент молчание может смениться бурей негодования – в конце концов, такое уже случалось не раз. В случае с тем же самым Battlefield 3 любой вправе сказать следующее: «Послушайте, вашей игре больше года – и это если считать со дня релиза, поскольку разработкой и тестированием вы занимались раза в два дольше. И что, проблему с ножом вы заметили только сейчас? Какого черта, игроки на форумах вопят о ней не переставая уже который месяц! О ней, и еще примерно о сотне любопытных вещей, которые происходят в Battlefield 3. Например, о том, как солдат способен разбиться насмерть о воды Сены, прыгнув в реку с метровой высоты. О том, как недочеты в сетевом коде отображают других игроков, одновременно перезаряжающих оружие и стреляющих из него. О том, как боец, лежащий в углу здания, половиной тела уходит в стену – и его пятки торчат наружу, и его можно застрелить в эти пятки. Зайдите на собственный форум, откройте соответствующий раздел – обеспечите себя работой на год! Или нам ждать новых исправлений еще год?»

И славным парням из DICE крыть будет нечем. Их игра, как и любая другая в наши дни, поступила в продажу в настолько сыром виде, что многие покупатели поначалу требовали деньги обратно. Процесс обкатки и прилизывания длился несколько месяцев, и при всех проблемах игры сегодня, по сравнению с релизной версией она – эталон совершенства и стабильности. То же самое можно сказать и о Skyrim, и о Diablo III (да-да, Blizzard, увы) – обо всем, что стоит больше полусотни долларов и смотрит на вас с дорогих рекламных макетов. Катастрофа?

Если сравнивать этот Тартар с уютными пасторальными лугами независимых и скачиваемых игр (не говоря уже о социальных), другого впечатления сложиться просто не может. Баги в Angry Birds? Глюки в «Веселой ферме»? Ха-ха-ха, очень смешно. Даже такие малютки, как Limbo или Canabalt дадут индустриальным мастодонтам сто очков форы, чего уж говорить о тщательно вылизанных отпрысках какой-нибудь Zynga. Значит, безысходность? Ленивые разрабы и легкое бабло?

На самом деле, все гораздо сложнее. Проблема «больших игр» как раз и состоит в том, что они большие – в недавнем интервью один из известных геймдизайнеров откровенно признался, что если бы его команда задалась целью выпустить игру, начисто лишенную багов, то не сумела бы ее выполнить. Такая игра никогда бы не увидела свет, потому что она не существует и на текущем этапе развития индустрии физически не может существовать.

Чтобы представить себе сложность разработки современной AAA-игры, достаточно вспомнить, что над созданием Resident Evil 6 трудились около шестисот человек (а о штате команды Assassin's Creed III лучше не знать вообще). Каждая такая игра – это невероятно сложная система с гигантским количеством составляющих, причем эти составляющие по отдельности тоже чудовищно сложны. Физика.



Анимация. Наложение текстур. Программное ядро. Управление. Скрипты. Интерактивное окружение. Персонажи и искусственный интеллект. Десятки, сотни тысяч строк кода и поистине гигантская работа по сборке этого монструозного конструктора в единое целое. Поверьте, на этом этапе у разработчиков хватает проблем посерьезней суицидальных наклонностей отдельно взятого морпеха. Торчащие из стены пятки снайпера кажутся в сравнении с ними вариантом нормы.

С другой стороны, крупные компании связаны множеством обязательств и привязаны к жесткому графику, любое отклонение от которого чревато миллионными убытками. Они не могут просто взять и отложить релиз долгожданной игры на полгода только потому, что тестеры обнаружили еще десяток мелких багов (даже Blizzard не смогла!). Есть некая определенная дата, когда игра так или иначе появится в продаже – в том виде, в каком она будет готова на этот момент – иначе она рискует не выйти никогда (и таких примеров тоже хватает). Всегда есть риск в погоне за совершенством упустить момент и оказаться в роли догоняющего: игра вроде бы и хороша, и вылизана до блеска – но уже никому не нужна. Там, где между собой ведут отношения денежные суммы с семью нулями, романтике делать нечего.

Небольшие игры, напротив, связаны с меньшим риском, более коротким производственным циклом и невысокой сложностью разработки. Обычно их геймплей завязан либо на каком-то одном ярком художественном приеме (Braid), либо на уникальной технической «изюминке» (Audiosurf) – количество условных составляющих в них минимально, что автоматически влечет за собой меньшее число программных недочетов и багов. Арт-теракт Don't Shoot The Puppy ставит перед игроком ультимативное условие – любое действие, даже легкое движение мышью, приведет к тому, что щенок, бегущий из правого угла экрана в левый, умрет. Если щенку удается достичь границы экрана, начинается новый уровень, отличие которого от предыдущего лишь в том, что щенок бежит чуть медленней. На четырнадцатом он вообще едва шевелится – а игроки обсуждают, существует ли пятнадцатый. Такие игры, обласканные критикой, принимаемые на ура аудиторией, с точки зрения стабильности идеальны. Хотим ли мы, чтобы следующая часть Battlefield стала такой же?

Наверное, нам пора поумнеть и перестать изображать из себя капризных детей. Видеоигра – это не кинофильм и не музыкальный сингл, ее смысл заключается во взаимодействии с живым человеком и реакции на его зачастую непредсказуемые решения. Чем сложнее игра, тем тяжелее предугадать и превентивно устранить все возможные проблемы, которые могут в ней возникнуть. Даже армия тестеров не в состоянии с этим справиться! Единственным разумным выходом в этом случае будет своеобразный гамма-тест: выпустить игру и внимательно отслеживать обратную реакцию пользователей, устраняя ошибки по мере их появления и значимости. В этом нет ничего страшного, просто нужно понимать, что, покупая сегодня игру, ты делаешь своеобразный предзаказ с возможностью предварительного тестирования. Если такие условия не устраивают – что ж, никаких проблем, есть альтернатива: бесплатные f2p-проекты. В конце концов, каждый сам выбирает собственные баги. **СИ**

GIGABYTE™



Супер охлаждение!
Супер тишина!



WINDFORCE 2X

GV-N660OC-2GD 2048 Мбайт / 192 бит GDDR5

На 3.5% выше производительность, чем у стандартной GeForce GTX 660

- GIGABYTE WINDFORCE 2X дизайн охлаждения
- Ядро/Память: 1033 (стандарт 980) / 6008 МГц
- Включая GPU Boost (динамический разгон) / Частота при разгоне: 1098 МГц (стандарт 1046)
- Высококачественные компоненты видеокарты Ultra Durable



РЕКЛАМА

www.gigabyte.ru





Сергей Цилюрик

Релизы

ВО ЧТО ИГРАТЬ В БЛИЖАЙШИЕ МЕСЯЦЫ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ
Аватарка под названием игры означает: именно этот редактор «СИ» ждет игру с нетерпением. Чем больше аватарок – тем выше рейтинг ожидаемости!

ДЕКАБРЬ
7
ПЯТНИЦА

Mass Effect Trilogy



Windows, PS3, Xbox 360

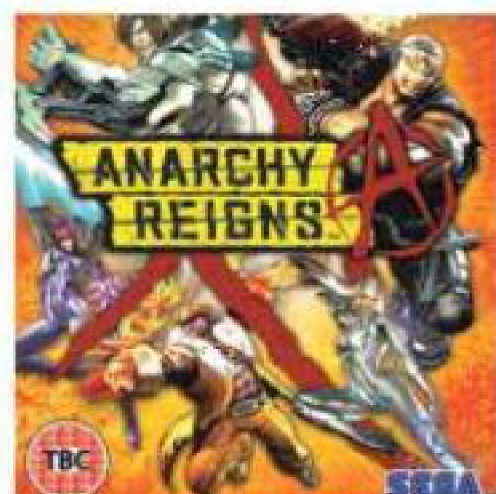
Paper Mario: Sticker Star



3DS

ЯНВАРЬ
11
ПЯТНИЦА

Anarchy Reigns



PS3, Xbox 360

Ninja Gaiden 3: Razor's Edge



Wii U

ЯНВАРЬ
25
ПЯТНИЦА

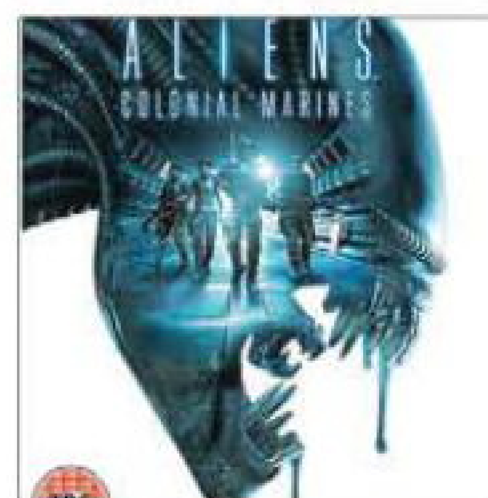
Ni no Kuni: Wrath of the White Witch



PS3

ФЕВРАЛЬ
12
ВТОРНИК

Aliens: Colonial Marines



Windows, PS3, Xbox 360, Wii U

ЯНВАРЬ
3
ЧЕТВЕРГ

Metro: Last Light



Windows, PS3, Xbox 360, Wii U

ЯНВАРЬ
15
ВТОРНИК

DmC: Devil May Cry



PS3, Xbox 360

ФЕВРАЛЬ
8
ПЯТНИЦА

Dead Space 3



Windows, PS3, Xbox 360

ФЕВРАЛЬ
19
ВТОРНИК

Metal Gear Rising: Revengeance



PS3, Xbox 360

реклама



ПРОДАЁТСЯ ДОМ





Дом расположен недалеко от делового центра, в двух шагах от ст. телепорта «Элизиум». Рядом находится парк и вся необходимая инфраструктура.

AION 3.0

Торги начались!

© ООО «Иннова Системс», 2012. Все права защищены.
Aion® является зарегистрированным товарным знаком и принадлежит NCsoft Corporation.



Константин Говорун



DmC: Devil May Cry

ДАТА ВЫХОДА
15 января 2013 года



Платформа: PlayStation 3, Xbox 360 **Жанр:** action
Зарубежный издатель: Capcom
Российский дистрибьютор: 1С-Софтклаб
Разработчик: Ninja Theory, Capcom
Страна происхождения: Великобритания, Япония
Мультиплеер: нет

Одним дождливым вечером в Токио я смотрел на первые кадры DmC – недоверчиво, словно на злую шутку. Куда больше аплодисментов сорвал анонс Asura's Wrath – безумного, истинно японского боевика с ярким главным героем! С тех пор игра о сломанных руках яростного Асуры успела выйти и оказаться полным провалом, а диск с десятью первыми уровнями DmC порадовал меня больше, чем половина хитов этой осени, вместе взятая. Выйди история нового Данте сейчас, вопрос о лучшей игре 2012 года можно было бы закрывать.

Цикл Devil May Cry вскоре после старта на PlayStation 2 стал культовым – в том числе и в России, особенно после порта Devil May Cry 3 на PC. Девочкам нравился Данте, мальчикам нравилась Леди, все были в восторге от глубокой, зрелищной боевой системы и зашкаливающего градуса пафоса. Devil May Cry был одним из лучших достижений японского гейм-дизайна, арт-дизайна и странного чувства юмора сценаристов. Прототипом для Данте послужил главный герой манги Cobra Буити Терасавы, которую я, например, в глаза не видел. Однако западную аудиторию целиком устраивало, что ей предлагают образы, рожденные на чужом культурном фундаменте. Поэтому новость о разработке пятой по счету игры (под странным названием DmC: Devil May Cry) британской студией Ninja Theory вызвала недоумение. В тысячный раз упомяну вопросы фанатов к Capcom. Зачем нужен был перезапуск? Почему Данте похож на героя Сумерек? Что, если боевую систему упростят и тем самым испортят? Что будет с сюжетом? Недоверие усилилось тем, что Ninja Theory прежде не выпустила ни одной по-настоящему сильной игры.

Любопытно, что многие фанаты DMC на поверку оказались так называемыми. Не желая слышать ответы на справедливые вопросы Capcom, они замкнулись в своем тесном мирке, где на стене висит первый (ужасный) концепт-арт игры, истыканный воображаемыми дротиками. Издатель услышал критику. Боевая механика? Проект контролирует Хидеаки Ицуно, режиссер Devil May Cry 4, поэтому за этот аспект можно не опасаться. Не нравится лицо Данте? Со времени анонса его перерисовали настолько, что достаточно надеть белый парик – и это тот же молодой Данте из Devil May Cry 3, которого все полюбили. Сумерки? Забудьте, ничего общего от слова "вообще". Многие издатели (да, например, Konami, для Metal Gear Solid) выпускают по играм в разработке только







ЗОМБОЯЩИК ИСХОДИТСЯ ЗЛОБОЙ: «ДАНТЕ – ТЕРРОРИСТ, ИЗВРАЩЕНЕЦ, УБИЙЦА, НАРКОМАН»! ЗРИТЕЛИ ВТОРЯТ: «ДА У НЕГО ГЛАЗА ПЕДОФИЛА!»

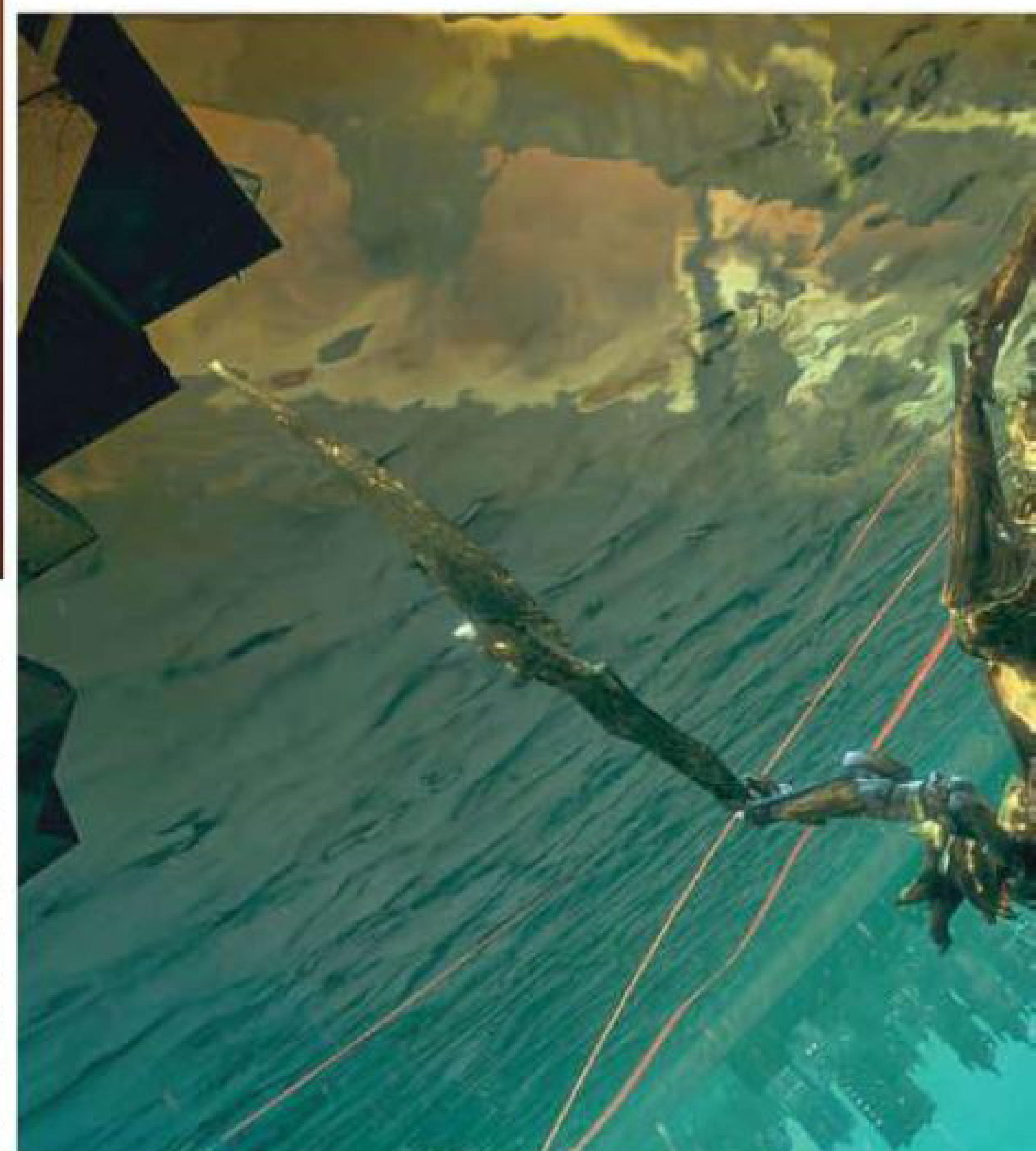
красиво смонтированные, кинематографические трейлеры. Capcom буквально завалила Интернет чистыми записями геймплея, чтобы доказать: все в порядке. Наконец, в диалогах из демоверсий Данте и ведет себя правильно – нахально, самоуверенно, дурашливо. Кому игра была интересна – тот услышал и поверил. Неясно было одно: а что с сюжетом? Ответ на этот вопрос и дал диск с превью-версией DmC.

Внезапно я понял, зачем нужна была именно Ninja Theory и в какой тупик попал сериал Devil May Cry. Да, издатель хотел сделать игру более понятной для западной аудитории, но бизнес-задача совпала здесь и с чисто художественной. Перечисляя достоинства Devil May Cry, я не упомянул сюжет, поскольку это... не то, за что любят похождения Данте. Фанаты сначала влюбляются в игру и персонажа, а уже затем, постфактум начинают разбираться в деталях фоновой истории, склеивающей уровни. Стоит заметить, что Хидеки Камия, автор первой Devil May Cry, по тем же лекалам создал и культовую Bayonetta. Короткие и яркие сюжетные сцены используются, чтобы обрисовать характер или описать интересный конфликт персонажей (например, противостояние Данте и Вергилия в DMC3), но и только. Меж тем, увлекательная и масштабная история – именно то, что могло бы сделать Devil May Cry лучше. А без следующего шага, рывка на новый уровень, сериал мог бы скатиться в самоповторы, в лучшем случае повторив судьбу Street Fighter (забвение на десяток лет), а в худшем – Onimusha. Однако рассказывать всерьез историю в рамках канона Devil May Cry – что танцевать на углях, да и незачем было заставлять сценаристов осакского подразделения делать то, что они не умеют (авторов Resident Evil заставили – результат вы видели). Меж тем, британская студия Ninja Theory была знаменита как раз тем, что игры делает так себе, зато сюжет и арт-дизайн в них – выше всяких похвал. Поэтому ее творческий союз с Capcom напрашивался сам собой.

Демон Мундус, довольно урча, выплескивает семя в дряхлую утробу Лилит. Зомбоящик исходится злобой: «Данте – террорист, извра-







щенец, убийца, наркоман». Ему вторят накормленные голливудом и кока-колой зрители: "Да! И у него это... глаза педофила!" Камеры на каждом углу следят за несогласными. Человек в маске цитирует "V значит Вендетту". Истинный Лондон прячется в отражениях. Изнасилование опекуном? Упоминается между делом. История DmC – это Нил Гейман и Виктор Пелевин чистой воды, без скидок на то, что игры всегда уступают литературе. Взрослая, современная литературная фантастика, легко и изящно, играючи обнажающая язвы нашего мира. Прошлогодние молодежные бунты в Лондоне? Мировой финансовый кризис? Что все это делает в игре? Но, простите, оригинальная "Божественная комедия" тоже аллегорически, в формате фантастики Возрождения, излагала взгляды Данте Алигьери на политическое устройство Италии. В этом смысле оригинальная Devil May Cry существовала немного в космосе, ограничиваясь самыми общими проблемами. Первые десять уровней новой DmC талантливо расставляют декорации, обрисовывают образы, намечают конфликты, но уже только финальная версия игры покажет, сумеют ли сценаристы достойно завершить начатую историю.

Вопрос не в том, насколько новый DmC похож на старый, а в том, интересна ли его история. Пока она выглядит таковой.

Фанаты часто спрашивают – а как события старых Devil May Cry вписываются в новую игру, есть ли точки пересечения. Сразу скажу: забудьте о том, чтобы сравнивать истории и всерьез нудить: "А здесь-то все не так, а вот здесь – правильно сделали". Контраст со старыми играми, цитаты и анти-цитаты, – художественный прием, который отнюдь не является чем-то новым. Предыдущая игра Ninja Theory, Enslaved: Odyssey to the West, например, творчески переосмысливала китайский эпос "Путешествие на Запад" (еще и поэтому студия отлично подходила для задач Capcom). Если вам нравятся примеры из японской массовой культуры: сериал Gankutsuou: The Count of Monte Cristo пересказал историю Александра Дюма, перенеся ее в 5053 год, а Romeo x Juliet сделал то же с трагедией Шекспира. Наконец, вспомните: есть «Бэтмен» Тима Бертона, а есть «Бэтмен» Кристофера Нолана. Вопрос не в том, насколько новый DmC похож на старый, а в том, интересна ли его история. Пока она выглядит таковой. Если вы прежде не играли в DmC – тоже не беда, разве что секундный троллинг фанатов в первой миссии вы просто не заметите. Сравнение с «Ганкуцу» очень уместно еще и потому, что визуальный стиль DmC – тоже очень целостный, самобытный и не повторяет знакомый по старым частям. То есть, Данте лицом и духом похож, но палитра цветов, визуальные акценты, – уже совсем другие. Евгений Закиров, который вместе со мной смотрел игру на TGS, сказал что-то, вроде: «Ничего не понимаю в этом жанре, не мое, но арт-директор DmC безумно талантлив». Не стоит и думать, что английское чувство стиля закрыло дорогу сумасшедшему дизайну боссов японской школы. Финал миссии на телебашне, пожалуй, перекрывает по художественной мощи всю Lollipop Chainsaw. Видимо, у жителей островных государств, как верно писал Всеволод Овчинников, действительно есть немало общего.





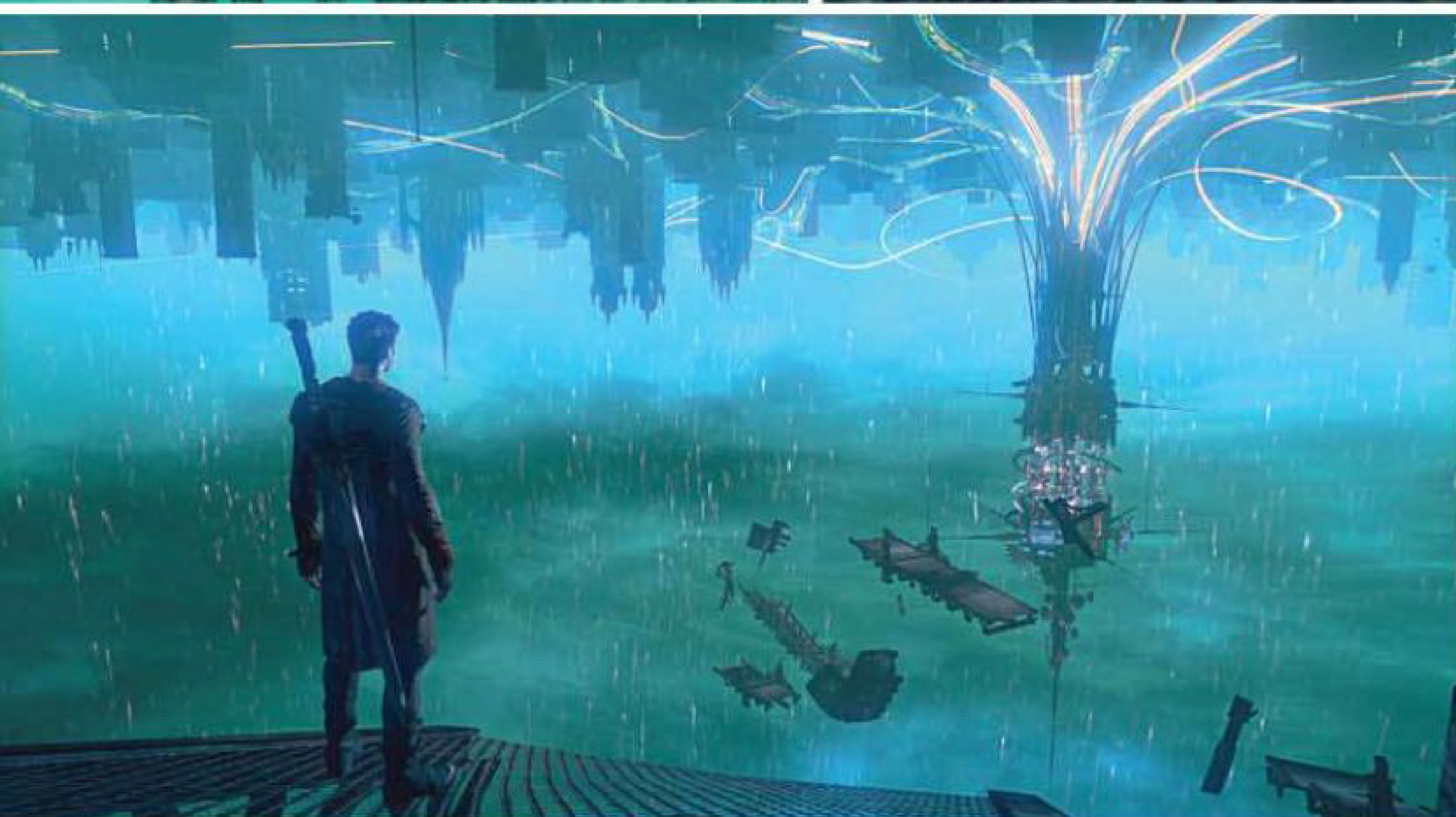


Интересно ли в DmC играть? О боевой механике DmC уже не раз писала Наталья Одинцова, она же и будет оценивать баланс игры уже в рецензии. На мой менее искушенный взгляд, это все тот же Devil May Cry, отличающийся от DMC4 так же, как какой-нибудь Tekken 6 – от Tekken 5. Можно бить врагов обычной комбой из череды треугольников, а можно заучивать связки с паузами и зрелищно зависать в воздухе. Как прежде, игра станет настолько глубокой и хардкорной, насколько захочет геймер. Да, оружие разделено на "демоническое" и "ангельское", обновлен список приемов, но все изменения не выходят за рамки рядовых. Конечно же, сохранена в неприкосновенности система стильности: чем разнообразнее вы убиваете врагов, уклоняясь от их ответных ударов, тем выше оценивается зрелищность вашего боя. Без этого, пожалуй, DmC не мог бы носить гордое имя Devil May Cry.

Система прокачки работает примерно как прежде, с незначительными изменениями. За набранные во время прохождения баллы вам выдают очки улучшений. Мне удавалось набить два-три за уровень. Они используются для покупки навыков, по курсу один к одному. Одновременно Данте собирает классические красные орбы – их можно тратить на предметы, вроде аптечек и дополнительных жизней. Именно здесь, правда, я со смехом обнаружил, как новые казуальные веяния вошли в конфликт с каноном. Аптечки и жизни были нужны в первой Devil May Cry, где смерть отбрасывала на начало уровня. Сейчас при сравнимых масштабах локаций везде расставлены чекпойнты. И если уж вас вдруг убили, гораздо проще перезагрузиться. А красные орбы? Их есть смысл тратить только на дорогой крест здоровья, увеличивающий размер полоски жизни. Разных видов оружия (не считая меча Rebellion и пистолетов Ebony с Ivory) я видел четыре, у каждого – свой набор навыков. Получает их герой по мере прохождения игры, так что дальше может скрываться еще парочка.

На первых десяти уровнях я не обнаружил ни одной логической загадки. Артем Шорохов, наш редактор, не раз говорил мне, что в Devil May Cry их вовсе нет, но я почему-то и в первой, и в четвертой частях обычно всегда на них и застревал (да еще на платформинге). Поэтому нововведению я рад. Одновременно игра чертовски сильно мотивирует исследовать уровни, показывая в конце каждого – вот сколько всего классного ты не нашел. Открывая серебряным ключом дверь в бонусную миссию, я прямо-таки чувствовал себя в настоящей игре золотого века, когда никто и не слышал о термине "мыльное кинцо". Очевидно, что DmC предназначена для того, чтобы ее перепроходить десятки раз, как улучшая результат драк, так и собирая все секреты. И, хо-




чу подчеркнуть отдельно, собирая не эфемерные "достижения" в Live-аккаунте, а собирая настоящие, осмысленные секреты. Это важно.

Важно и то, что в игре очень правильно выстроены обучение и рост уровня сложности. Не сложности в смысле "больше врагов", речь об увеличении числа вещей, о которых нужно задумываться. Возьмем, к примеру, платформинг. Поначалу вам показывают – вот есть двойной прыжок, планирование, волшебная рука Неро (правда, она теперь иначе называется). И дают препятствия, с которыми справится любая обезьяна с джойпадом. Простые, но много. Зачем, спрашивается? А затем, чтобы вы отработали приемы для автоматизма – это понадобится позже, когда их придется комбинировать на ходу, тратя доли секунды на принятие решения. То же самое – с боевой системой. Вот ледяные рыцари – их можно бить только ангельским оружием, вот огненные – их только демоническом, вот – летающие пафосы, они прикрыты щитами и... а теперь попробуйте справиться со всеми сразу. И не забудьте, что метательное оружие можно отбивать. Зато, завершив битву, вы почувствуете полное удовлетворение. В том числе и от того, что в игре нет QTE. Герой убивает врагов, используя только арсенал, доступный геймеру, и не читерит даже в зрелищных роликах. Особенно ярко это заметно в битвах с боссами. Особенно если сравнивать с God of War.

Нельзя сказать, что с игрой все до конца понятно. Меня немного смутило то, что уровень сложности Normal – слишком легкий, но, может, только на контрасте с убийственным Normal в Bayonetta. Неясно, смогут ли оставшиеся уровни игры удивлять так же, как начало, будет ли достойно завершена история, не подпортит ли общую картину бэктрекинг (не удивлюсь!). Я по-прежнему не знаю, можно ли будет играть за Вергилия и появится ли в игре аналог Леди (скорее всего, нет). Однако я вижу, что авторы DmC понимали, что они делают, зачем, для кого, и полностью реализовали в игре собственное творческое видение. Этого не хватало (заметно) Resident Evil 6 и (в некоторой степени) Halo 4. Я очень рад, что сценаристы учатся рассказывать классные истории, не пользуясь костылями QTE и длинных сюжетных роликов. С трудом, спотыкаясь, но искусство геймдизайна больших, настоящих игр идет вперед. И это прекрасно. **СИ**

Реклама

МОНОЛИТ
ГРУППА КОМПАНИЙ

141006, Московская область,
г. Мытищи, Олимпийский проспект, д. 48
Тел.: (495) 660 96 31, (495) 662 74 50,
факс: (495) 660 96 41
www.gk-monolit.ru priem@gk-monolit.ru

ПРИОБРЕТАТЬ НЕ ПРОСТО ВЕЩИ, НО СТАТУС

Самый красивый объект Группы компаний «Монолит» – Общественно-жилой комплекс «Статус», расположенный в г. Королев на одноименном проспекте.

В центральной части многофункционального 25-этажного монолитно-кирпичного комплекса размещаются квартиры для самых взыскательных новоселов. На каждой площадке располагается по четыре квартиры. С верхних этажей открывается панорамный вид на город и его окрестности. Балконы и лоджии в доме застеклены.

ГК «Монолит» предлагает квартиры и нежилые помещения в городах ближнего Подмосковья - Лобне, Королеве.



ПО ВОПРОСАМ ПРИОБРЕТЕНИЯ КВАРТИР
(«МОНОЛИТ НЕДВИЖИМОСТЬ») Г. МОСКВА, УЛ. БАУМАНСКАЯ, ДОМ 33/2, СТР. 1

(495) 739-93-93
(495) 967-65-57

ГРУППА КОМПАНИЙ «МОНОЛИТ» – ОДНО ИЗ КРУПНЕЙШИХ ПРЕДПРИЯТИЙ-ЛИДЕРОВ МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ, ДЕЙСТВУЮЩИХ НА СТРОИТЕЛЬНОМ РЫНКЕ С 1989 ГОДА

Основным направлением деятельности Группы компаний «Монолит» является возведение жилых зданий и объектов социального назначения по индивидуальным проектам. В основе лежит технология монолитного домостроения.

К услугам жителей комплекса и района супермаркет «Перекресток», McDonalds; Tanuki; Сбербанк, магазин для детей «Кораблик», салон красоты, фитнес центр «Спортив» и другие предприятия торговли и сферы обслуживания, расположенные на нижних этажах комплекса. Для желающих максимально приблизить место проживания к работе – офисы.

Проектом предусмотрено строительство подземной и наземной автостоянок. Придомовая территория благоустроена и озеленена, сформирована зона для безопасного и комфортного отдыха жителей дома.





ИПОТЕКА

Группа «Монолит» активно работает с ведущими банками по программам ипотечного кредитования. Особое внимание уделяется правовой защищенности клиентов, приобретателей жилья и нежилых помещений.



С проектными декларациями ОБЖК “Статус”, таунхауса в п.Пироговский и других объектов можно ознакомиться на сайте www.gk-monolit.ru



ПО ВОПРОСАМ АРЕНДЫ ПОМЕЩЕНИЙ
(ООО «МОНОЛИТ АРЕНДА»)

(985) 727-57-62

Наталья Одинцова







Fire Emblem: Awakening

ДЛЯ МЕНЯ FIRE EMBLEM: AWAKENING – ТАКАЯ ИГРА, РАДИ КОТОРОЙ НЕ ЖАЛКО КУПИТЬ 3DS. СОБСТВЕННО, ТАК Я И ПОСТУПИЛА: ЖДАТЬ ЕВРОПЕЙСКОГО РЕЛИЗА ЕЩЕ НЕСКОЛЬКО МЕСЯЦЕВ, А ЯПОНСКАЯ ВЕРСИЯ УЖЕ В ПРОДАЖЕ. А КУПИВ ЕЕ, УБЕДИЛАСЬ: ТАКУЮ ИГРУ НЕ ЖАЛЬ ПРИОБРЕСТИ ДВАЖДЫ. ПОЛНОЦЕННЫЙ ОБЗОР В "СИ" ПОЯВИТСЯ ТОГДА, КОГДА ВЫЙДЕТ ЛОКАЛИЗОВАННОЕ ИЗДАНИЕ, А ПОКА – ОТЧЕТ О ТЕСТ-ДРАЙВЕ.

Платформа: 3DS Жанр: role-playing.tactical Зарубежный издатель: Nintendo
Российский издатель: Nintendo Разработчик: Intelligent Systems
Страна происхождения: Япония Мультиплеер: vs, hot-spot

ДАТА ВЫХОДА
II квартал 2013 года

Awakening – само воплощение надежности. Это по-прежнему тактическая RPG. Она не изменяет жанру, которому сериал Fire Emblem верен уже долгие годы, и сильно отличается от той же Disgaea – с ее нарочито пародийными персонажами, стремлением к внушительным цифрам и апофеозом прокачки. Урон здесь, как обычно, исчисляется десятками, а не сотнями, тысячами или даже десятками тысяч. Да и история о фэнтезийной войне за власть и территории подается, главным образом, в серьезном ключе.

Одновременно Awakening очень хорошо выглядит технически. Когда на GameCube, а затем и на Wii пришли выпуски Fire Emblem с 3D-графикой, они предлагали куда менее красивую картинку, чем можно было ожидать на этих консолях. Блеклая палитра цветов, модели героев без тонкой детализации – все это, конечно, не сильно мешало стратегическим выкладкам, но и повода полюбоваться армией не давало. А в Awakening, наоборот, все моменты, когда задействуется трехмерная графика, – просто великолепны. Тут на нее не переходят полностью – например, когда бойцы передвигаются по полю, их изображают в виде спрайтов. Но как только дело доходит до обмена ударов, выясняется, что и в полигональном виде юниты очень симпатичны, а их приемы хорошо анимированы (одним нажатием клавиши анимацию можно ускорить или, покопавшись в настройках, убрать насовсем).

Командовать, как обычно, предстоит небольшим отрядом. Число бойцов варьируется: в среднем, на поле выходит двенадцать юнитов, хотя есть миссии для двоих, для шести и даже для тридцати солдат (один из побочных квестов). Погибшие в схватке союзники ис-

Обычно система double работает так – пытаешься поставить юнит на клетку, которую занимает другой дружественный юнит, и тебя тут же спрашивают: мол, объединять их или нет. То же самое можно сделать через меню, но пригодится это только с медиками вроде девицы Лиз. Потому что если дружественный юнит окажется ранен, автоматически вылетит не меню «присоединиться», а меню «вылечить».







Когда юнит получает новый уровень, параметры для улучшения выбираются без вмешательства игрока и, на первый взгляд, случайно. Но некоторые из них будут увеличиваться снова и снова, а некоторые так и застрянут на низких показателях.

чезают насовсем. Никаких поблажек в виде «трех раундов, за которые можно оживить павшего воина», как предлагает, например, Final Fantasy Tactics, классические правила Fire Emblem не предусматривают. А если погибнет предводитель – еще и случится Game Over. На случай, если игроку не захочется раз за разом переигрывать бой, добиваясь идеального результата, предусмотрена компенсация за опасность – большое число потенциальных рекрутов (кто-то присоединится автоматически, с кем-то потребуется поговорить на поле боя) на замену выбывшим юнитам. Даже стремясь расширить аудиторию поклонников игры, создатели не стали жертвовать этой давней особенностью. Просто уже во второй выпуск подряд они добавляют «казуальный режим», предусматривающий, что в случае смертельного ранения союзник просто ретируется с арены до конца битвы. Определиться с режимом предлагают в самом начале прохождения, при выборе уровня сложности.

В Awakening по-прежнему действует «правило треугольника», прижившееся в цикле со времен Fire Emblem: Seisen no Keifu. Меч сильнее топора, топор сильнее копья, а копье, в свою очередь, имеет преимущество перед мечом. Рыцари на пегасах и вивернах все так же невероятно уязвимы к выстрелам из лука, а устойчивость к магии у закованных в полный доспех «генералов» стремится к нулю. У оружия по-прежнему есть лимит использования: оно ломается после того, как персонаж использует его оговоренное число раз.

Вообще создатели поступили очень мудро, превратив новинку в своего рода антологию лучших особенностей различных Fire Emblem. Тем более, что в некоторых случаях речь идет о заимствованиях из выпусков, которые до Запада официально так и не добрались.

Взять, например, DS-римейк Fire Emblem: Mystery of the Dragon (вернее, ее второй половины – прямого продолжения оригинальной FE), вышедший на родине в 2010-м. У него Awakening позаимствовала не только уже упоминавшийся "казуальный" режим, но и куда более важное отличие. Когда-то игроку предлагали побыть невидимым стратегом. К нему обращался предводитель войска, о нем вспоминали другие солдаты, но персонаж на поле не появлялся. А в Mystery of the Dragon у игрока появился юнит-аватар – его предлагали сгенерировать в начале игры.

Вот и Awakening использует ту же особенность. Можно создать мальчика, можно создать девочку. На параметры и боевые успехи пол не

Персонажи получили возможность не просто прокачать взаимоотношения до максимума – теперь они женятся (однополых браков нет) и заводят потомство. Предводитель армии, Кром, вообще от свадьбы никак отвертеться не может – она предусмотрена сюжетом. С кем из боевых подруг у него к тому моменту будет самая тесная дружба – ту и поведет под венец. Если же внезапно окажется, что отношений он ни с кем не наладил, то женой станет безымянная крестьянка-статист.
Поскольку в Awakening есть путешествия во времени, в отряде могут одновременно оказаться и родители, и их взрослые дети. И вполне реальна ситуация, при которой персонаж игрока в итоге создает ячейку общества с дочерью предводителя армии. Причем у них тоже родится ребенок, а его повзрослевшая версия подоспеет из альтернативного будущего – помогать папе и маме.
Внешность, пол и имена детей зависят от матери (т.е., например, у драконоженщины Ноно обязательно рождается дочь с именем n_n – мне, как и многим фэнам, очень интересно, как его переведут локализаторы). Исключение – Кром и персонаж игрока (в случае, если создан герой мужского пола). Если они женятся на ком-то из боевых подруг, то детей от такого союза будет двое – «сюжетная» дочь и ребенок жены.





▲ В Awakening легко посмотреть не только зону, в пределах которой может передвигаться подконтрольный игроку юнит, но и уточнить, насколько далеко добегают враги, и даже оставить эти зоны засвеченными, чтобы проще было ориентироваться.

В Awakening появилась «комната с событиями». Заходишь в нее – даешь ход разным случайным сценкам. Например, могут прийти два персонажа и пообщаться – это улучшит их взаимоотношения. Или может прийти один персонаж – и найти что-нибудь полезное. Если по внутриигровому календарю – день рождения одного из героев (даты приводятся в игре), призовые предметы будут лучше, чем обычно. Заодно такие сценки позволяют не забыть о бойце полностью (кто именно появится в комнате, решает случай) даже если не берешь его в бой.



влияет. Заодно предлагают выбрать, какая характеристика героя будет развиваться по максимуму, а какая – расти медленней прочих. Назначить одну и ту же и лучшей, и худшей нельзя.

Класс «стратег», с которым стартует персонаж игрока, – по функциям, мечник-маг. Безлошадный, но способный и мечом врага ударить, и заклинанием. В Fire Emblem – очень редкая птица, обычно маги и мечники не изучают дисциплины друг друга.

Способность тактика к колдовству оказывается очень кстати на первых порах – позволяет атаковать с расстояния (рыцари не сразу получают метательные копья, а лучник – один), плюс маги в отряде – наперечет. Более того, самосозданный персонаж способен стать одним из лучших юнитов в армии. Меняя класс, он может взять любую профессию – кроме тех, которые зарезервированы лишь для определенных персонажей (т.е. его нельзя превратить в зверочеловека или драконочеловека). Вдобавок, его скилл, «осведомленность в военных делах», позволяет ему быстрее набирать опыт, чем остальным бойцам. Это будет особенно полезно на Lunatic/Lunatic+, режимах повышенной зубодробительности, более суровых, чем обычный "хард". Персонажи стартуют с теми же показателями, что и в обычных условиях, а врагам сильно завышают параметры и дают навыки, которых никогда не получат подконтрольные игроку бойцы. Разумеется, не исключен и вариант, при котором вы распределяете стартовые бонусы не самым выгодным образом и у вас получается просто хороший персонаж. Не бесполезный, но и не такой матерый волк, который, прокачавшись, может в одиночку выстоять на карте в Lunatic.

Другая особенность, еще лучше подходящая под определение «все новое – это хорошо забытое старое», – возможность поженить героев, а потом сыграть за потомство от этого брака. Впервые она появилась все в той же Fire Emblem: Seisen no Keifu, так и не перебравшейся через океан, даже когда ее переиздали для Wii. Awakening идет еще дальше и, благодаря сюжетному повороту, позволяет взрослым детям сражаться бок о бок с еще молодыми родителями. Доводить отношения героев до брака выгодно не только потому, что, находясь рядом на поле, они получат от такого соседства максимальное число боевых бонусов, но и потому, что так можно повлиять на параметры будущих рекрутов-детей. Их внешность и имена предопределены заранее, а вот характеристики зависят от характеристик родителей. Также они наследуют по одному навыку от каждого родителя. Обычно копируется навык, который стоит пятым в списке активных умений юнита, но предводитель армии Кром всегда передает дочери навык Aether, а сыну – Royal Weapon, даже если сам эти умения еще не получил.

Кроме того, дети могут перевестись в любой из классов, доступный их родителям (правда,

Awakening не пытается поразить воображение игрока полным отказом от штампов или историей, в которой вообще нет места смешному. Напротив, тут попадаются, скажем, неуклюжие девицы, которые так и норовят шлепнуться на ровном месте. А укрепляя взаимоотношения героев, можно стать свидетелем классической сценки «кавалер вламывается в шатер, когда его дама переодевается». В этом смысле она ближе всего к Tales of – от обеих не ждешь, что они будут открещиваться от «анимешности».









Если юниты объединены double-связкой (подробности – в статье), они же появятся рядом друг с другом во время непосредственного обмена ударами с неприятелем.

классы, зарезервированные под персонажей одного пола, доступны только персонажам этого пола). Вдобавок, большинство потомков не присоединяются к армии автоматически – сперва требуется выполнить соответствующую побочную миссию. А это отличная возможность добрать боевой опыт, например, для персонажей, редко участвующих в схватках, поскольку случайные стычки не так уж часты.

Впрочем, нельзя сказать, что Awakening ничего нового в цикл не привносит. Да, никуда не делось правило, по которому персонажи, находясь бок о бок на поле (буквально – на соседних клетках), проникаются друг к другу симпатией. Но в довесок к нему здесь появляются системы dual и double.

От dual-системы в боях – сплошная польза. Во-первых, она означает, что бонусы могут начисляться юниту не за одного дружественного персонажа рядом, а за нескольких. Во-вторых, союзник (тот, с которым налажен наиболее высокий уровень доверия) появится рядом с юнитом во время обмена ударами с неприятелем. С определенной долей вероятности он попытается тоже ранить врага, а то и убережет напарника от атаки (урон в таком случае ни один из них не получит).

Double-система пришла на замену «спасениям» – раньше, например, воин на лошади мог подобрать раненого юнита и тем самым защитить его от неизбежного нападения неприятелей в следующем раунде. Теперь правила переиначили – подобрать кого-нибудь нельзя, а вот нырнуть под чью-то защиту разрешается. В итоге, если маг растратит свой ход на атаку, другие юниты могут только заслонить его, а вот

КАКОЕ-ТО ВРЕМЯ СОЗДАТЕЛИ ВСЕРЬЕЗ РАЗМЫШЛЯЛИ ПЕРЕНЕСТИ ДЕЙСТВИЕ FIRE EMBLEM: AWAKENING В БУДУЩЕЕ, НА МАРС, НО ВПОСЛЕДСТВИИ ОТКАЗАЛИСЬ ОТ ЭТОЙ ЗАДУМКИ.

взять под крыло – уже никак. Когда привыкаешь думать «спасениями» при планировании стратегии, это очень непривычно. Но и нельзя сказать, что сама система плоха – просто нужно время, чтобы переучиться. Когда юниты находятся в double-связке, в каждом раунде у них есть только один ход на двоих. Боец-лидер получает плюсы к избранным параметрам (каким именно – зависит от ведомого бойца) и право нанести удар по сопернику. Заодно именно по нему будут бить недруги в ответном раунде, так что это придется всегда учитывать при выборе. Новшество оказывается очень кстати, когда понимаешь, что бойцу не хватает пары единиц урона, чтобы убить неприятеля с одного захода, но просто ставить рядом с ним еще один юнит опасно – тот не выдержит вражеский натиск. Проще объединить их в double-связку. Одновременно и злоупотреблять этой фишкой нельзя – опыт ведомым юнитам по умолчанию не начисляется (подробности – во врезке), плюс, как уже говорилось, они лишаются права хода, что несколько неприятно, когда в поле досягаемости много подраненных врагов, и хотелось бы их всех добить на одном раунде. Нет, союзника разрешают, конечно, “выгрузить” на соседнюю клетку, но атаковать кого-либо он сможет только в следующем раунде, да и лидеру придется пожертвовать ходом. Так что решение никогда не принимаешь на автомате – и в тактической RPG это только добавляет интересу.

Кроме того, Awakening позволяет сыграть персонажами из предыдущих Fire Emblem – как на платной основе, так без траты реальных денег. В последнем случае используется Spotpass, функция 3DS, которая позволяет консоли автоматически получать по сети дополнительный контент, если поблизости есть подходящая wi-fi точка. Скачанных по Spotpass героев можно рекрутировать за внутриигро-

ЭВОЛЮЦИЯ ДИЗАЙНА



▲ В начале событий Fire Emblem: Path of Radiance (GC) принцесса Элинсия – небоевой персонаж и одевается соответствующе.



▲ Когда Элинсию выпускают на арену, превратив в рыцаршу-с-пегасом, ей выдают более практичный в полевых условиях наряд.



▲ Но когда Элинсия становится скачиваемым персонажем для Awakening, со штанами ей приходится попрощаться. В игре мода такая – ездить на пегасах в одних чулках.



вую валюту, либо присоединить к отряду бесплатно, победив их в сражении. А посредством Streetpass двое владельцев Awakening могут померяться армиями (каждый выставляет на битву по десять юнитов) и заодно рекрутировать аватары друг друга. Больше 20 бонусных юнитов (т.е. полученных как DLC, через Spotpass или Streetpass) держать не дают – как появляется еще один, просят избавиться от кого-то из имеющихся.

Миссии из кампании, особенно на первых порах, интересны даже на нормальном режиме сложности. Потом герои вырастают по уровням, появляется возможность сменить классы, и тут понимаешь, что размышлять над каждым раундом или использовать каждую особенность ландшафта – не приоритетная задача. Уже можно без лишних опасений выпускать на арену персонажей послабее, чтобы добирали опыт, можно поизощреннее расставлять героев на поле – не для максимальной боевой эффективности, а чтобы укрепить взаимоотношения той или иной пары. Интересные задания все еще попадаются (например, очень частыми становятся миссии, в которых на арену постоянно прибывают новые враги), но в целом сильно ломать голову не требуется. Это для Fire Emblem совершенно нормально – для тех, кому хочется серьезных испытаний, существует Lunatic (а потом – Lunatic+). Карты, которые казались донельзя простыми, в Lunatic оборачиваются зубодробительными ребусами: каждый побежденный рядовой враг – событие и праздник для отряда. А ведь есть еще и сложные DLC-миссии!

В целом, Awakening – пример очень удачного возвращения сериала, который последние несколько лет существовал исключительно на римейках (да и те не всегда до нас добирались). Игра выглядит просто великолепно, не отходит от традиций Fire Emblem и одновременно не воспринимается калькой с предыдущих выпусков. Большего и пожелать сложно. **СИ**


◂ Если ассистирующий юнит нанесет удар по врагу, ему тоже начислят немного боевого опыта.



Основных персонажей для Fire Emblem: Awakening нарисовал Юске Кодзаки (скачиваемых героев поручили другим художникам). Он же отвечал за дизайн действующих лиц в обеих No More Heroes, аниме-сериалах Speed Grapher и Bakumatsu Kikansetsu Irohanihoheto, и создал мангу «Темные материалы», которую официально перевели и у нас. Как вспоминает Кодзаки, сотрудник Nintendo нашел его сайт-портфолио и спросил: мол, сможете придумать облик где-то 50 героям новой игры? «Что, грядет еще одна Fire Emblem?» – уточнил художник, и ему тут же сказали, что проект секретный, распространяться насчет него не нужно (Awakening на тот момент еще не анонсировали).





▴ Выбор миссии выглядит как перемещения по карте мира. Здесь же можно затовариться оружием и прочими полезностями (доступ к магазинам открывается спустя несколько миссий после начала игры).

В ДЕКАБРЕ ТОЛЬКО ДЕРЖАТЕЛЯМ «МУЖСКОЙ КАРТЫ»

подарочные сертификаты
от магазина Студии Артемия Лебедева*



* **ПОДРОБНОСТИ НА WWW.MANCARD.RU**



на правах рекламы



Оформить дебетовую или кредитную **«МУЖСКУЮ КАРТУ»**
можно на сайте www.alfabank.ru или по телефонам:
8 (495) 788-88-78 в Москве
8-800-2000-000 в регионах России (звонок бесплатный)

MAXIM
МУЖСКОЙ ЖУРНАЛ С ИМЕНЕМ


Альфа·Банк

(game)land

ОАО «Альфа-Банк». Генеральная лицензия банка России на осуществление банковских операций от 05.03.2012 №1326"



Андрей Окушко

War Thunder

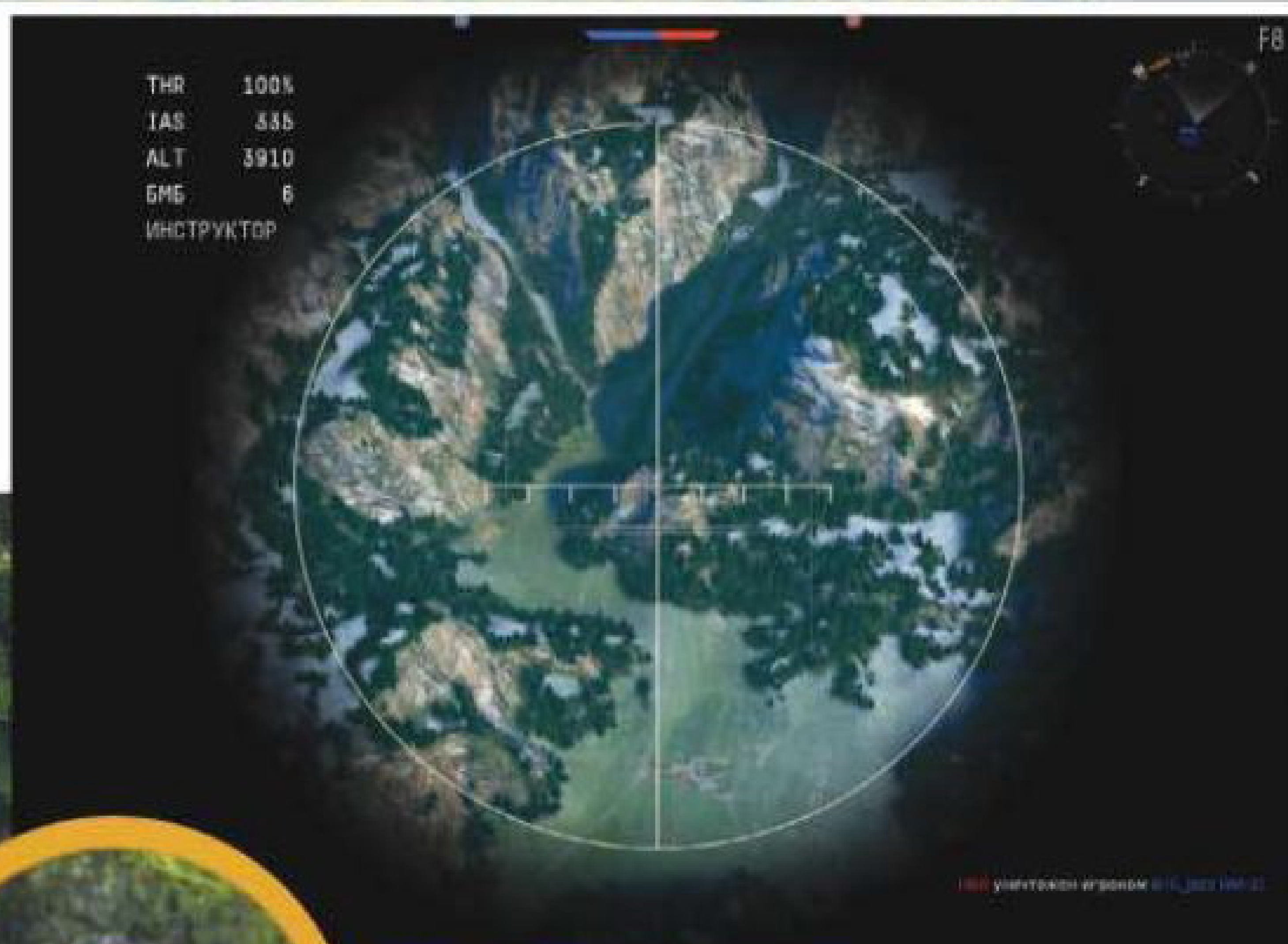
ЗАПУСТИВ WAR THUNDER, Я И НЕ ПОДОЗРЕВАЛ, ЧТО НА СТАДИИ ЗАКРЫТОЙ БЕТЫ ИГРОКАМ ПРЕДЛОЖАТ СТОЛЬКО «ВКУСНОГО». ВПРОЧЕМ, GAIJIN НЕ СКРЫВАЕТ: «ЗАКРЫТЫЙ» КЛИЕНТ ПО СВОЕМУ ФУНКЦИОНАЛУ НЕ УСТУПАЕТ «ОТКРЫТОМУ». И ДАЖЕ, ПОЖАЛУЙ, ПРЕДРЕЛИЗНОМУ. ПРИЧЕМ КАК В ОБЛАСТИ БЕСПЛАТНОГО, ТАК И ПЛАТНОГО КОНТЕНТА.

Платформа: Windows Жанр: simulation.flight.MMO Зарубежный издатель: Gaijin Entertainment Российский издатель: Gaijin Entertainment Разработчик: Gaijin Entertainment Страна происхождения: Россия Мультиплеер: до 32 человек

ДАТА ВЫХОДА 2012 год



▲ Отдельные миссии надо еще и открыть, так что в случайных боях участвовать все равно придется.



► Научитесь пользоваться бомбовым прицелом, и даже с высоты километра в четыре будете попадать по пушкам.

THR 79%
IAS 384
ALT 978
ИНСТРУКТОР

◄ Вот это акробатика! Попробуй отверни от земли после пролета через контрольную точку.

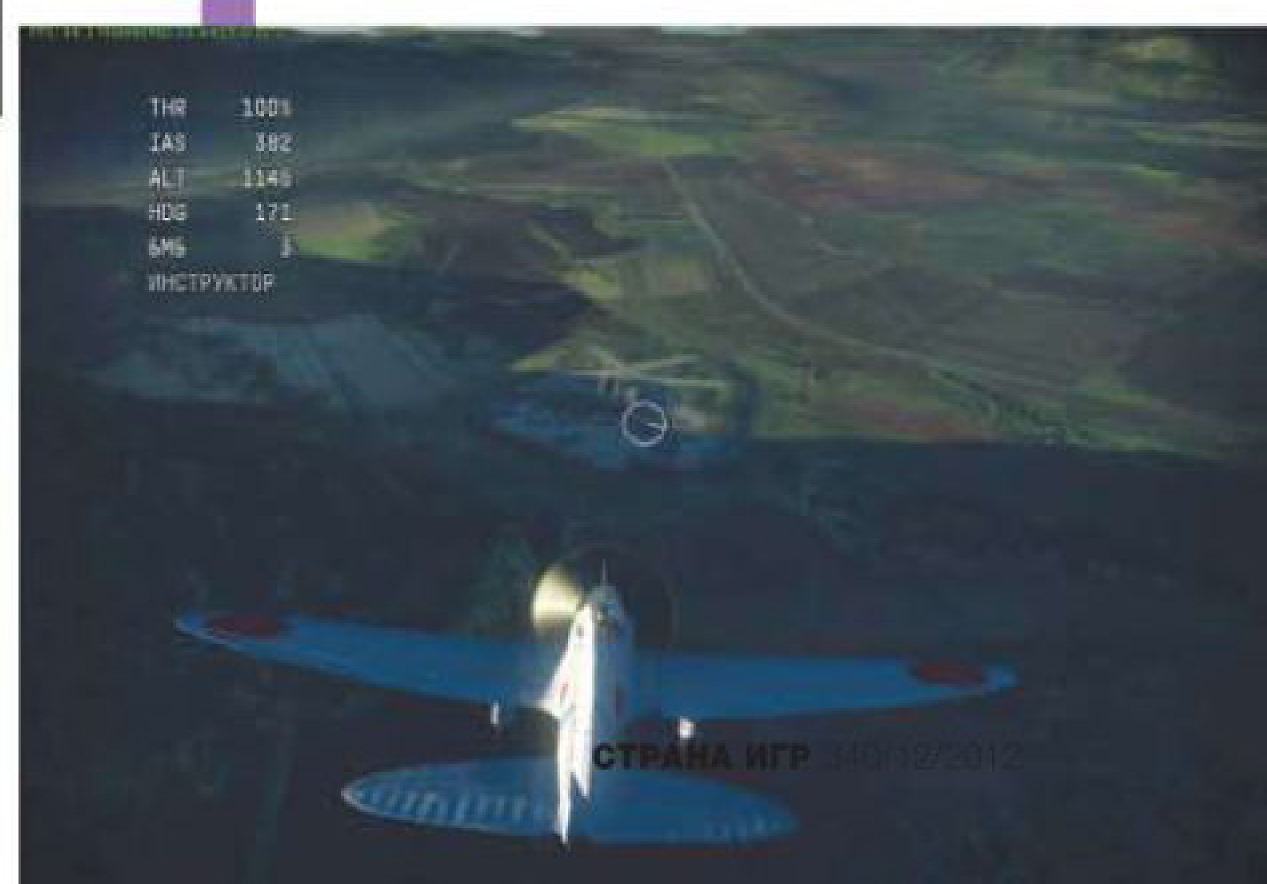
Сколько же тут режимов – просто глаза разбегаются. Самый банальный – обычный бой. Две случайные команды, две «базы», несколько карт. Неужели team deathmatch? Не совсем. Вариант «перебить всех» здесь тоже пройдет, хотя число самолетов, что придется отправить на свидание с землей, и не равно числу геймеров, участвующих в «собачьих свалках». Потеряв один истребитель, вы можете вылететь на втором, третьем, четвертом… Не знаю, есть ли теоретический максимум, похоже, он ограничен лишь вашим желанием вкладывать в игру реальные деньги. Ведь после пятой машины бесплатные места в ангаре выбранной нации заканчиваются. Хотя и этой цифры достаточно – сторон здесь тоже пять, так что общее число самолетов сводится к двадцати пяти.

В WAR THUNDER ПО ЗЕМЛЕ ПОЛЗАЮТ СРЕДНИЕ И ТЯЖЕЛЫЕ ТАНКИ, КАК БЫ НАМЕКАЯ: КОГДА-НИБУДЬ И ИМИ СТАНЕТ ВОЗМОЖНО УПРАВЛЯТЬ.

Кстати, вовсе не обязательно уходить в небо на одних истребителях. Никто не запрещает сменить Як-7Б на Ил-2, потом пересесть на И-16, а закончить все на Пе-2. И противник запутается, и разнообразие обеспечено. Но так ли уж нужны бомбардировщики со штурмовиками? Однозначно нужны, хотя бы для уничтожения наземной техники. Да, товарищи, на некоторых картах мы видим не только унылую базу с редко расставленной зенитной артиллерией. В War Thunder по земле ползают средние и тяжелые танки, как бы намекая: когда-нибудь и ими станет возможно управлять. А кое-где попадаются еще и доты, коим пулеметы что слону дробина. Вот и вызывают на помощь отчаявшиеся пилоты-истребители своих друзей-бомберов.

О РЕАЛИЗМЕ ЗАМОЛВЛЮ Я СЛОВО

В перспективе случайные бои поделят на аркадные, исторические и реалистичные, но пока в ходу лишь первые два. Причем подавляющее большинство игроков предпочитает аркаду, где проблем в воздухе меньше. Крылья там от высоких скоростей не отвалятся и топливо не закончится. А реалистичный (он же симуляторный) режим пока работает лишь в миссиях и кампаниях. И в нем еще веселее – цели не подсвечиваются, а торпеды сбрасывать приходится наугад. Ну, так и японцам в Перл-Харборе никто линеечкой не показывал, как в линкоры попадать.





ОТ ЛОНДОНА ДО ТОКИО

Пять стран – Великобритания, Германия, СССР, США и Япония – уже свили гнездышки в War Thunder. Число самолетов у них пока разное, к примеру, американцам с британцами сегодня приходится довольствоваться малым. А вот у русских с немцами все уже прекрасно – найдутся машины на любой вкус, от тихоходных бипланов и разведчиков до реактивных Me.262 и МиГ-15. Но это явно не последние «фракции», скажем, у тевтонов выделяется итальянская ветка развития, явно сделанная под появление отдельной страны. Да и от французов в отдаленном будущем разработчикам никуда не деться.

Последним, однако, приходится несладко. Рандом – он и в Африке рандом, каждый озабочен своими проблемами, и прикрывающие друг друга товарищи здесь столь же редки, сколь белые медведи в упомянутой выше Африке. Бомбардировщикам остается полагаться на собственные силы, для чего им и выдали бортстрелков. Некоторым (как B-17) в таких количествах, что одинокий «ястребок» или «мессер» трижды подумает, прежде чем подходить к неторопливо плывущей меж облаков «летающей крепости». Иногда, конечно, случается чудо и на поле сражения команда действует как единый организм. Своих прикрывают, врагов от вражеской базы отгоняют, наземные цели быстро уничтожают. Но это скорее исключение, чем правило.

Уничтожение танков с кораблями и дотами – лишь один из вариантов, предлагаемых в стандартных боях. Другой – захват аэродромов. Чтобы завоевать полосу, надо приземлиться, пусть и ненадолго. Только неприятель-то будет сопротивляться, обстреливая садящийся на полосу СБ-2. Значит, поддержка товарищей нужна даже больше, чем в первом случае. Ведь те, кто контролируют обе ВПП, приближают победу еще на несколько секунд. Пара минут превосходства, и соперник отправляется в ангар ремонтировать свои машины и пополнять боезапас. Вы тоже, но с совершенно противоположным настроением.

Маленькая ремарка: War Thunder – игра для терпеливых. В World of Warplanes (от сравнения двух проектов мы не уйдем, как ни старайся) легко позволить себе пару вылетов за четверть часа. Здесь единственная битва иногда затягивается на двадцать минут, и принцип «давай сделаем это по-быстрому» не действует. Да и взгляд на линейки развития самолетов подсказывает: прокачать все – занятие для избранных. Уделяющих War Thunder не дни, а даже недели, месяцы или, страшно сказать, годы. И помнящих, что это лишь начало, впереди не только новая техника, но и новые ее виды – танки и самолеты.

Но ведь это и прекрасно, что в творении Gaijin слишком много всего, чтобы выходить на рабочий стол после трех неудачных вылетов подряд. Надоело быть в одной команде с пилотами, таранящими любой опознанный объект в воздухе? Зайдите в миссии и отвлекитесь на полчасика. Потопите суперлинкор «Ямато», защитите деревню от захвата наземными силами или просто полетайте между деревьями в тропическом лесу. Или присоединитесь к товарищам, выполняющим аналогичные задания. Обычно в звеньях с ними летают боты, но живому летчику не запрещается подменять «железяк». А вместе и веселее, и проще, есть тут задания, что в компании AI практически невыполнимы. К примеру, бомбардировка мостов перед колоннами стремительно наступающих советских танков.

ОДИНОКИЙ «МЕССЕР» ТРИЖДЫ ПОДУМАЕТ, ПРЕЖДЕ ЧЕМ ПОДХОДИТЬ К НЕТОРОПЛИВО ПЛЫВУЩЕЙ МЕЖ ОБЛАКОВ «ЛЕТАЮЩЕЙ КРЕПОСТИ».

Готовы уделить игре вечерком два-три часа, но хочется попробовать что-нибудь еще? Вот вам динамические кампании. С разнообразными «квестами» и десятком провинций, которые надо контролировать для виктории (впрочем, условия победы легко настраиваемы). Награда за прохождения, правда, маловата, но это мое субъективное мнение. К тому же, как раз здесь искусственный интеллект дает прикурить и поддержка друзей точно не помешает.

А для тех, кто предпочитает одиночество, есть и кампании исторические. Увы, за полновесные рублики, но в довесок к покупке дают премиумные машины, которые иным способом не добудешь. Сюжетных наборов миссий (с постепенно повышающейся сложностью) пока всего два, но сделаны они на совесть. Даже вступительные ролики с краткой исторической справкой присутствуют, мини-игра в игре прямо. Серьезная претензия к которой лишь одна: почему звания с наградами за прохождение не полагаются? Опыт и «львов» (внутриигровую валюту) выдают, а вот специальные медальки и достижения – ни-ни.

Не то чтобы я считал себя «глорихантером», но хотелось бы повсеместной оценки заслуг. В случайном бою за наибольшее количество сбитых, например, называют лучшим истребителем. А за уничтожение самолета на десять уровней выше и вовсе присваивают прозвище «Геракл». Ненадолго, но приятно ощутить себя аналогом мифического героя. Впрочем, на общем фоне это незначительное упущение (которое наверняка исправят) яйца выеденного не стоит. Gaijin Entertainment, пугавшая белорусских конкурентов из Wargaming.net новым онлайн-экшеном, с закрытым бета-тестом справляется более чем успешно. Приятно поражая практически всем – от числа самолетов до разнообразия режимов, от продуманной летной модели до современной графики. Говоря термином из мира тяжелой атлетики: «Вес взят!». **СИ**



▲ У экипажа полным-полно умений для прокачки, и до элитного статуса придется воевать ой как долго.



Ночные вылеты – просто красота. Особенно когда вас подсвечивают прожекторами – приятно чувствовать себя в центре внимания.



▼ Таран на ваш счет как фраг не запишут. Но иногда другого способа остановить врага попросту нет.

Константин Говорун



Wii U. Первые впечатления

ПЕРЕД СДАЧЕЙ НОМЕРА В ПЕЧАТЬ МЫ ЗАЕХАЛИ В РОССИЙСКИЙ ОФИС NINTENDO И ПОСМОТРЕЛИ НА РИТЕЙЛОВУЮ ВЕРСИЮ WII U, КОТОРАЯ ПОСТУПИТ В ПРОДАЖУ В РОССИИ 30 НОЯБРЯ. В КОМПЛЕКТЕ С PREMIUM-ВЕРСИЕЙ ШЛА ИГРА NINTENDO LAND.

Интерфейс Wii U выглядит ровно так же, как у Wii, – сетка с «каналами», список которых будет обновляться по мере обновления прошивки консоли. Браузер мы пока не увидели, но по умолчанию установлен Youtube. Отдельным пунктом идет эмуляция Wii. Любопытно, что Wii U сразу же определила тип телевизора и позволила управлять им (переключать каналы, например) с GamePad. Это очень удобно – особенно с учетом того, что владелец консоли при необходимости может отключить телевизор вовсе и играть на экране контроллера.

Nintendo Land полностью переведена на русский язык (к слову, как и ZombiU, Batman: Arkham City и еще пять игр), включая дубляж. Локализацией занимался офис Nintendo во Франкфурте, и работа выполнена хорошо. Может быть, даже слишком. Проводник по аттракционам Nintendo Land, летающий телевизор с ручками и ножками по имени Монита, озвучен так, что полностью сохранен колорит Страны восходящего солнца. Серьезно, она разговаривает с интонациями японской девочки-отличницы, победившей в национальной олимпиаде по русскому языку. Немного аутично, непривычно серьезно и очень мило. Если бы ее заменил стандартный детский писк, испортивший немало локализаций аниме-сериалов, магия была бы разрушена. Сейчас же Nintendo Land в полном виде (не просто набор мини-игр, которые показывались по отдельности на выставке, а вместе с хабом-парком) вызывает эффект взорвавшейся бомбы – как самая первая Rayman Raving Rabbids для Wii, только еще и с персонажами Nintendo. Помимо этого, она заменяет консоли Wii U разом и Wii Play, и Brain Training, и Wiiware. Некоторые мини-игры, поначалу кажущиеся примитивными, быстро раскрывают свою глубину. Например, легкие задания с метанием сюрикенов по картонным ниндзя сменяются битвой с боссом покруче, чем в иных шутерах для светового пистолета. Совершенно поразителен и визуальный дизайн Nintendo Land; особенно удивляют образы, которые не позаимствованы у знакомых с детства игр, а созданы с нуля.

Оценить игру окончательно мы сможем только после тщательного тестирования у нас в офисе. Однако уже сейчас ясно: хардкорные фанаты Nintendo с многолетним стажем будут чувствовать себя в игре как дома, да и новички легко будут вовлечены в незнакомый и волшебный мир Nintendo Land. С трудом игра покорит разве что сердца тех, кто изначально относится к Nintendo с предубеждением и не любит японскую массовую культуру. Что ж, для таких геймеров у Wii U есть ZombiU, о которой мы расскажем уже в следующем номере «СИ». На закуску предлагаем вам интервью с главным человеком в российской Nintendo, который компетентен говорить от лица всей компании.

ИНТЕРВЬЮ

ЯША ХАДДАЖИ

ГЛАВА NINTENDO RUSSIA



? Российские геймеры часто говорят, что консоли Nintendo предназначены для детей и домохозяек. Можете ли вы описать типичного пользователя консолей в Европе, США, Японии?

Я.Х.: Nintendo старается предоставлять уникальный и богатый опыт, которым смогут насладиться все. Поэтому и наши консоли, и наши игры нацелены на самую широкую аудиторию, без ограничений по возрасту, полу и игровому стажу. Мы хотим достучаться до всех и не отвергаем никого. В Европе средний возраст владельца Nintendo 3DS – 24 года, владельца Wii – 27 лет.

? Одна из самых модных тем для дискуссии: способны ли смартфоны и планшетные ПК убить портативные игровые консоли. Насколько я знаю, Nintendo 3DS и игры для нее продаются хорошо. Считаете ли вы, что все же уступили часть аудитории и выручки мобильным играм? Могла бы Nintendo 3DS продаваться лучше, если бы не испытывала конкуренцию со стороны iPad и iPhone?

Я.Х.: Вселенная геймеров не является конечной. Когда миллионы людей начали играть на Wii и Nintendo DS, не было отмечено спада в их активностях в других областях. Аналогично, хотя все больше людей играют на смартфонах или ПК, они не прекращают использовать системы Nintendo. Вместо этого вселенная геймеров расширяется. Люди, которые играют в платные социальные игры, – люди, которые любят игры. Просто теперь они играют больше. Чем сильно наше предложение, так тем, что мы предлагаем по-настоящему уникальный опыт, благодаря широкой линейке игр и другого софта, глубокому игровому процессу и ярким персонажам и франчайзам, которые попросту недоступны на других платформах.

? На смартфонах и планшетных ПК сейчас нет таких высококачественных игр, как Resident Evil: Revelations и Super Mario 3D Land, но в теории они могут быть созданы. Что будет делать Nintendo, если однажды конкурент выпустит игру уровня Super Mario 3D Land и будет продавать ее по 1 доллару за копию?

Я.Х.: Когда речь заходит о качественном игровом опыте, только игровая консоль обладает и необходимыми устройствами управления, и производительностью, чтобы его предоставить. Устройства, не созданные специально для игр, для этого не годятся.

? Старт Nintendo 3DS был не столь уж успешен, и Nintendo была вынуждена скинуть цену через несколько месяцев. Какие ошибки, на ваш взгляд, были сделаны на старте Nintendo 3DS, и можете ли вы нас уверить, что Wii U будет их лишена?

Я.Х.: Мы уже признавали, что Nintendo 3DS не оправдала наши ожидания с самого начала, но мы быстро внесли необходимые коррективы. Сейчас Nintendo 3DS входит во второй праздничный сезон с хорошей динамикой – ведь сейчас продажи Nintendo 3DS выше, чем продажи Nintendo DS за аналогичный отрезок времени. За первые шесть месяцев текущего финансового года (1 апреля 2012 – 30 сентября 2012) продажи консолей Nintendo 3DS выросли на 65 процентов, а игр для Nintendo 3DS – на 134 процента, если сравнивать с аналогичным прошлогодним периодом. Мы чувствуем, что Wii U предлагает совершенно новый, неожиданный игровой и развлекательный опыт. По этой причине Wii U на старте оказывается в самом выгодном положении, по сравнению с любой из наших предыдущий консолей. Wii U – первая консоль Nintendo, стартующая с игрой о Марио со времен релиза N64 в 1997 году, и помимо сильной собственной линейки мы предлагаем и отличную подборку игр от крупнейших издателей мира, вроде Activision, EA, Ubisoft, 2K, Warner Bros., Namco Bandai и Disney. Они выпустят на Wii U свежие части своих лучших сериалов – например, Call of Duty: Black Ops 2, Assassin's Creed 3, Mass Effect 3, Just Dance 4 и FIFA 13, все из которых будут доступны в первые месяцы после старта консоли. Wii U также предложит функционал Miiverse, который изменит наши представления о том, как можно обмениваться контентом, общаться и взаимодействовать с друзьями-геймерами.

? 3DS была запущена без второго Circle Pad. Хотя можно играть в игры, вроде Resident Evil: Revelations, и без него, многие фанаты были вынуждены купить внешний Circle Pad Pro. Вообще говоря, идея управления двумя мини-джойстиками широко распространена уже много лет. Почему вы ограничились одним Circle Pad?



Я.Х.: Nintendo долго и тщательно изучала вопрос о включении второго Circle Pad – насколько он нужен геймерам и как повлияет на размер новой консоли. С учетом этих факторов, было принято решение ограничиться одним.

? Wii была обратно совместима с GameCube, а Wii U обратно совместима с Wii, но не с GameCube. Почему?

Я.Х.: Мы предложили обратную совместимость ровно на одно поколение назад в случае с Wii, и для Wii U приняли такое решение.

? Wii стартовала, когда HD-телевизоры не были широко распространены. Но уже через несколько лет большинство владельцев Wii все же перешли на HD-телевизоры и были вынуждены смотреть на SD-картинку. Сейчас вы предлагаете Wii U, которая отлично соответствует современным телевизорам, но рано или поздно прогресс шагнет вперед, и мы увидим, например, 4K-телевизоры с ультравысоким разрешением. Когда, по вашим прогнозам, это может случиться? Как повлияет на Wii U?

Я.Х.: Когда Wii запускалась, лишь небольшой процент телевизоров в мире поддерживал HD-разрешение. Если бы мы ориентировались на них, цена консоли оказалась бы значительно выше для всех пользователей, при этом многие из них даже не смогли бы увидеть разницу. Сейчас большинство телевизоров поддерживает HD, поэтому и было принято решение добавить эту функцию в новую консоль. Именно потребитель всегда решает, когда новая технология становится обязательной и становится ли вообще.

? Почему вы решили добавить региональную защиту в Wii U? Что она вам дает как платформодержателю? Есть ли какие-то позитивные последствия для геймеров?

Я.Х.: Региональная защита нужна, чтобы адаптировать наше железо к различным языкам, возрастным и другим ограничениям, которые существуют в каждом регионе. Мы обязаны исполнять требования закона на всех территориях, где мы продаем продукт. Пользователи могут использовать с помощью Wii U сетевые сервисы, предназначенные для их региона, а мы предоставляем геймерам корректные обновления. **СИ**

EDIFIER®

ОПТИМАЛЬНЫЙ ВЫБОР

HCS2330 (C2 PLUS)



- **Двухполосные деревянные** сателлиты и мощный 6,5" сабвуфер
- **Возможность одновременного** подключения 2-х источников звука
- **Удобное расположение** органов управления на внешнем усилителе
- **Беспроводной пульт** ДУ
- **Система автоматической** компенсации искажений — Edifier Intelligent Distortion Control

«Кристальный звук»: Сравнительное тестирование Активной аккустики 2.1 Зима/2011
«EDIFIER HCS2330 ПРЕДСТАВЛЯЕТСЯ НАИБОЛЕЕ СБАЛАНСИРОВАННЫМ 2.1-НАБОРОМ»





11/2012

РЕКОМЕНДУЕТ:
«HCS2330 — ОПТИМАЛЬНЫЙ ВЫБОР ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ»

реклама

Хасан
Али-Альмаси



Сигеру Миямото

ЛУЧШИЙ ГЕЙМДИЗАЙНЕР МИРА

16 НОЯБРЯ 2012, КОГДА ДО ЗАПУСКА WII U ОСТАВАЛИСЬ СЧИТАННЫЕ ДНИ, СИГЕРУ МИЯМОТО ИСПОЛНИЛОСЬ 60 ЛЕТ. С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ, МИЯМОТО-САН! ВАШЕ НАСЛЕДИЕ НЕ ПРЕВЗОЙТИ, И ОНО ПРОДОЛЖИТ ОПРЕДЕЛЯТЬ ЛИЦО ИНДУСТРИИ ЕЩЕ ДОЛГИЕ ГОДЫ.



«ДЛЯ МЕНЯ СИГЕРУ МИЯМОТО – БОГ СРЕДИ ЛЮДЕЙ» ТОСИХИРО НАГОСИ (YAKUZA, BINARY DOMAIN).

На дворе 2004 год, и я нахожусь в Токио. Напротив меня за столом – Тосихиро Нагоси, один из моих наилюбимейших геймдизайнеров во всем мире, создатель сериала Yakuza и таких классических хитов, как Daytona USA и Super Monkeyball. Годом ранее Нагоси в сотрудничестве с Nintendo выпустил гоночный симулятор F-Zero для аркадных автоматов – его «домашняя» версия под названием F-Zero GX вот-вот выйдет для злополучной GameCube. Когда я пытаюсь выудить из Нагоси подробности и узнать, с какими сложностями он столкнулся, работая с Nintendo, его ответ необычно краток: «Они делают игры так, чтобы те соответствовали высшим стандартам качества, и придерживаются очень строгих правил. И довольно сложно было быстро решать вопросы, ведь их штаб-квартира – в Киото... В остальном трудностей оказалось не так уж много».

Годом ранее, в 2003-м, у Nintendo – масса проблем, накопившихся за последние несколько лет, и еще нет DS, готовой сыграть роль спасительницы. Представители стареющей линейки Gameboy расходятся не так хорошо, как прежде. Дело доходит даже до того, что на E3 президент Сатору Ивата публично извиняется за неудачи GameCube на рынке. От Nintendo один за другим отворачиваются независимые студии. В этой ситуации соглашение с Namco и Sega о совместной разработке Triforce (материнская плата для аркадных автоматов; за основу взято железо GameCube) – вынужденная мера. Партнеры могут делать игры для аркад с использованием марок Nintendo, а сама Nintendo, благодаря этому договору, получает свежий контент для GameCube – контент, который ей отчаянно нужен. Когда положение ухудшается, компания разрешает практически всем подряд включать ее знаменитых персонажей в свои игры, лишь бы для платформы продолжали выходить новинки (речь идет, например, о появлении Марио в NBA Street V3 от EA в 2005 году).

Наверняка многие из вас, дорогие читатели, уже гадают, зачем я вспоминаю о событиях почти десятилетней давности. Дело в том, что я почти всю жизнь слежу за карьерой Миямото и мне повезло не раз общаться с ним лично. Общеизвестные сведения о нем можно найти повсюду в Интернете: о детстве в окрестностях Киото, о том, как впечатления от путешествий по горам и холмам стали основой для Legend of Zelda, и о том, как в 1981-м Donkey Kong спас Nintendo от краха. Не один журналист расскажет вам, что еще ребенком Миямото любил создавать вещи, используя ограниченный набор материалов, и как он до сих пор придерживается того же принципа в геймдизайне (не ошарашивать геймеров, а потихоньку открывать перед ними возможности игры). Я же расскажу вам о том, что узнал и запомнил сам, да еще и в годы, когда Nintendo приходилось тяжелее всего.

Но вернемся в 2003-й. Холодным утром мой поезд приезжает на главный вокзал Киото. Киото – город, который являлся столицей Японии до того, как ее перенесли в Токио, – необычен тем, что ему удалось сохранить обаяние старины. Во время Второй Мировой его почти не бомбили, в отличие от других японских мегаполисов. По плану, я встречаюсь за ланчем с человеком, чье имя ничего не скажет широкой аудитории, а днем беру интервью у того, кого в журнале Time сочли такой же важной персоной, как Махатму Ганди и Далай Ламу. Мой первый, менее известный собеседник – Дилан Катберт. В молодости он переехал из Англии в Киото, чтобы работать над Starfox/Starwing для Nintendo. За ланчем Дилан рассказывает о переезде в Японию, о том, как он перешел из Nintendo в Sony и как основал недавно собственную компанию Q Games. Но в основном мы беседуем о том, как проходила его работа в Nintendo и как Сигеру Миямото повлиял на него, а также о том, как они помогали друг другу изучать язык (японский и английский соответственно). После этого неформального разговора я снова сажусь на поезд и еду на одну из станций значением поменьше, к месту дневной встречи. Выйдя из вагона,

оказываюсь в старом индустриальном районе и иду – минуя бродячих кошек и залежи мусора – к кипельно-белому новенькому зданию, которое чем-то напоминает госпиталь и сильно контрастирует с окружающим пейзажем. Это и есть штаб-квартира Nintendo, а у меня назначена встреча один на один с Сигеру Миямото. Я брал у него интервью и раньше, и впоследствии, но именно тот день мне очень запомнился. Интервью с Миямото добиться нелегко, а уж беседовать с ним в одиночку – и вовсе огромная честь, но вот я здесь, и мне выделили на встречу не меньше часа при условии, что я перед публикацией покажу финальный текст представителям компании. В итоге наша беседа продолжается почти 90 минут, и хотя многие из последующих цитат были произнесены именно в тот день, я также использую в этой статье отрывки из других моих интервью с Миямото, чтобы более полно обрисовать картину того, чего ему удалось достичь в самое мрачное для Nintendo время и как он спас компанию во второй раз.

Беседа предсказуемо начинается с разговора о его юности, художественном образовании и первых шагах в Nintendo. Миямото упоминает и о том, как изначально хотел стать мангакой и очень много рисовал (и поэтому вместо трех лет проучился в колледже пять), как собрал собственную группу, как полюбил банджо и блюграсс (поджанр кантри-музыки, возник под влиянием афроамериканских джаза и блюза). Зашла речь и о его (на тот момент) недавних концертных выступлениях. Но затем разговор заходит о здоровье Миямото и о том, как именитый геймдизайнер бросил курить в 40 лет. И тут я вспоминаю, как в 2000-м в новостной ленте азиатского подразделения телеканала Bloomberg появилось сообщение, что Сигеру Миямото умер. Оно не продержалось там и 15 минут – представители Nintendo сразу же потребовали, чтобы информацию убрали, и заявили, что ничего не случилось. Но Миямото появился на людях лишь спустя две недели, и ходили слухи, что у него был сердечный приступ. Я решаю уточнить, так ли это. Точных дат он не называет, но кивает: мол, да, проблемы с сердцем случались. Чтобы не вызвать излишнее беспокойство среди фэнов и инвесторов, в Nintendo меня просят оформить его официальное заявление так: «В прошлом у меня бывали трудные времена – например, когда мы готовили к запуску новые консоли и игры для них. Стресс иногда сказывался на моем здоровье – до такой степени, что в прошлом у меня были нелады с сердцем». Но после первых сигналов он начал регулярно плавать и заниматься спортом. Это отразилось и на его бизнес-решениях, и на личной жизни.



▲ Хасан Али Альмаси (корреспондент «СИ» в Европе), Сигеру Миямото и Хайди Кемпс (корреспондент «СИ» в США)

Затем разговор переходит к текущей роли Миямото в Nintendo. «То, чем я в последнее время занимаюсь, не сильно отличается от того, чем я занимался в начале карьеры, – замечает он. – Изменился, скорее, объем работы. Прямо перед тем, как встретиться с вами, я проверял, как идет разработка нескольких игр. Мне это больше всего по душе. Кроме того, я должен участвовать в собраниях, на которых определяется политика Nintendo, и тренировать молодую смену геймдизайнеров, чтобы в будущем мы могли предоставлять пользователям такой же качественный контент, как и сейчас. Давайте, я сейчас выскажусь чуть конкретнее. Компания знает, что было бы лучше позволить мне трудиться в авангарде, воплощать в играх разные задумки, и поэтому мне предоставляют такую свободу действий (автономность). Но в долгосрочной перспективе для Nintendo может быть выгоднее воспитывать новое поколение сотрудников, которые займут место таких, как я, когда нам, в конце концов, придется уйти в отставку. Тем не менее, я делаю очень много из того, что делал и раньше, но теперь у меня появилось еще и много других обязанностей, которых раньше не было».

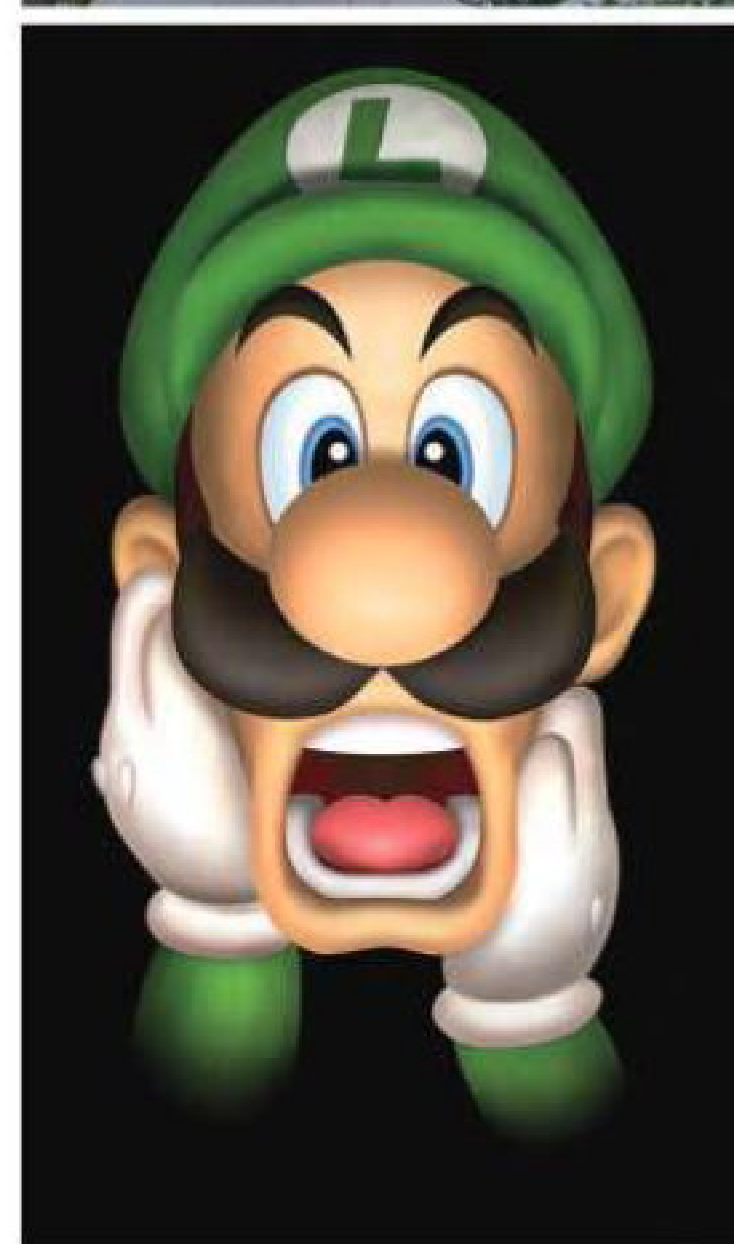
На вопрос о том, в какое время ему больше нравится работать – сейчас, с новыми обязанностями, или в 80-е, Миямото отвечает: «Nintendo – уникальная компания, поскольку мы делаем как инновационное железо, так и игры. Когда у нас появляется хорошая идея, мы можем воплотить ее в жизнь не только в виде софта, но и дополнительные устройства ввода сделать, сконструировать подходящую платформу. Пока у нас есть такие возможности, Nintendo в ее текущем состоянии будет мне нравиться куда больше, чем Nintendo из прошлого. Но на самом деле это очень сложный вопрос. Не могу ответить однозначно. Что касается игр, то я не всегда могу настолько основательно участвовать в процессе их создания, как привык. Nintendo публикует от 2 до 3 дюжин игр в год, я не могу уделять одной игре столько же времени, как раньше, хотя мне этого и хочется. В итоге я тренирую коллег, делегирую полномочия чаще, чем мне бы хотелось. Мне очень нравится заниматься геймдизайном, придумывать игры, это совершенно особое чувство. Например, на днях я встретился с Хидео Кодзимой. Его работы сравнивают с кино. А ему хотелось бы, чтобы о нем чаще вспоминали именно как о геймдизайнере».

Спустя где-то полгода, на E3 2004, я снова встречаюсь с Миямото. Nintendo только что представила миру Nintendo DS. Когда я уточняю, о ней ли шла речь во время нашей предыдущей встречи, Миямото отвечает: «Конечно, хотя тогда я не мог вам ничего рассказать. В Nintendo я могу себе позволить такую роскошь, как сделать целую платформу, если того требует идея игры, и если вы посмотрите на DS, то увидите, что это эволюционировавшая модель наших приставок. В NES мы впервые использовали D-pad, в Nintendo 64 – добавили аналоговый стик, а теперь, посредством DS, продолжаем модернизировать возможности игр. Тачскрин, встроенный микрофон, поддержка Wi-Fi – все это позволяет нам создавать такие стили игр, каких раньше никогда не было». А на вопрос о том, какое значение это все имеет для среднестатистического геймера, отвечает просто и вместе с тем гениально: «Мы уравновешиваем возможности: управление с помощью стилуса необычно и для казуальных, и для заядлых геймеров, а значит, ни у кого не будет преимущества. В этом смысле DS становится системой, доступной для людей всех возрастов, и поэтому она обязательно откроет нам новые горизонты».

Тут я напоминаю ему о неудачах GameCube и о том, как Ивата на предыдущей E3 публично извинился за неуспехи консоли. Миямото словно преображается: входит в раж, сумбурно и долго объясняет, что на самом деле произошло вовсе не то, чему сотни людей стали свидетелями. Вот его ответ вкратце: «Я считаю, нужно поговорить о том, как люди интерпретируют наши слова. Ивата-сан – президент Nintendo, и его высказывания принимают за позицию всей компании. Но в прошлом он – инженер, и поэтому, говоря о целях, которых не удалось достичь, он высказывается в первую очередь о себе – что это он не смог оправдать ожидания или справиться с трудностями. Когда Ивата-сан говорил о Nintendo 64, он не озвучивал мнение компании. Мы не признаем, что консоль провалилась». Ивата говорил именно о GameCube. Более того, он даже не был сотрудником Nintendo во времена Nintendo 64 (тогда он еще тру-

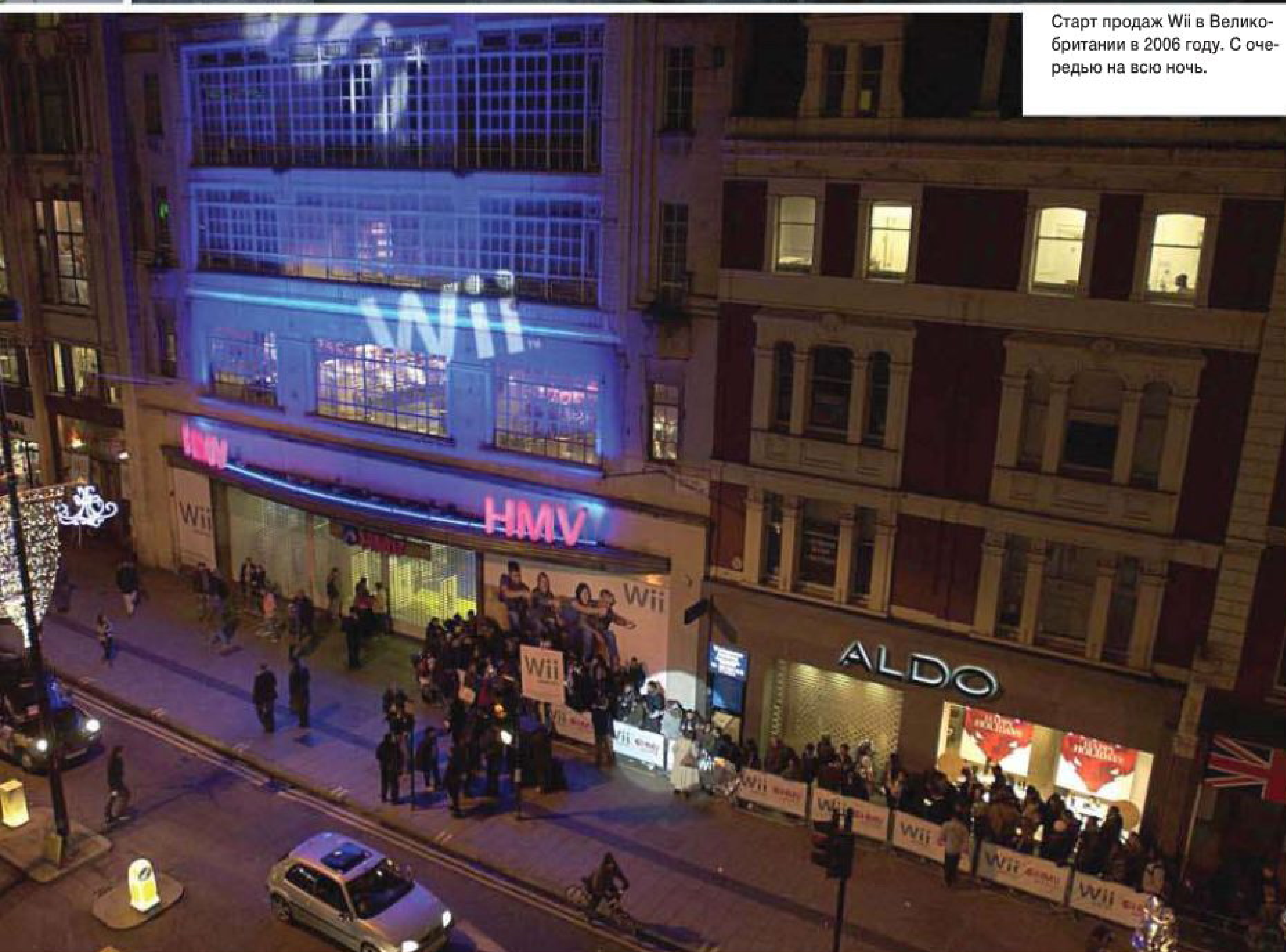








Это фото Миямото – одно из самых растиражированных в Сети. А снимок между тем сделал как раз Хасан Али Альмаси, написавший эту статью. И конфеты – его подарок мэтру (Али живет в Бельгии и иногда подрабатывает на шоколадной фабрике). - Прим.ред.



Старт продаж Wii в Великобритании в 2006 году. С очередью на всю ночь.

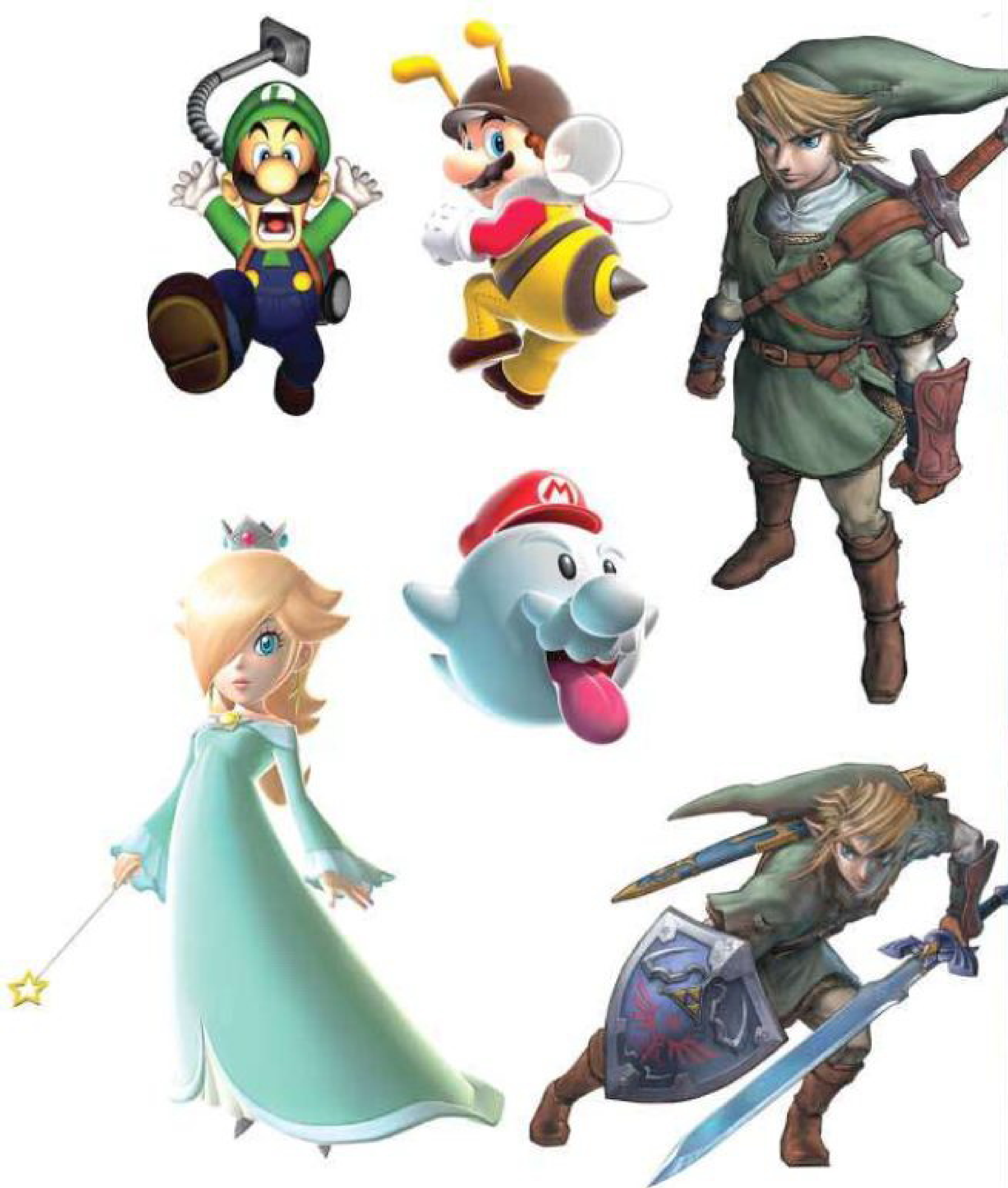






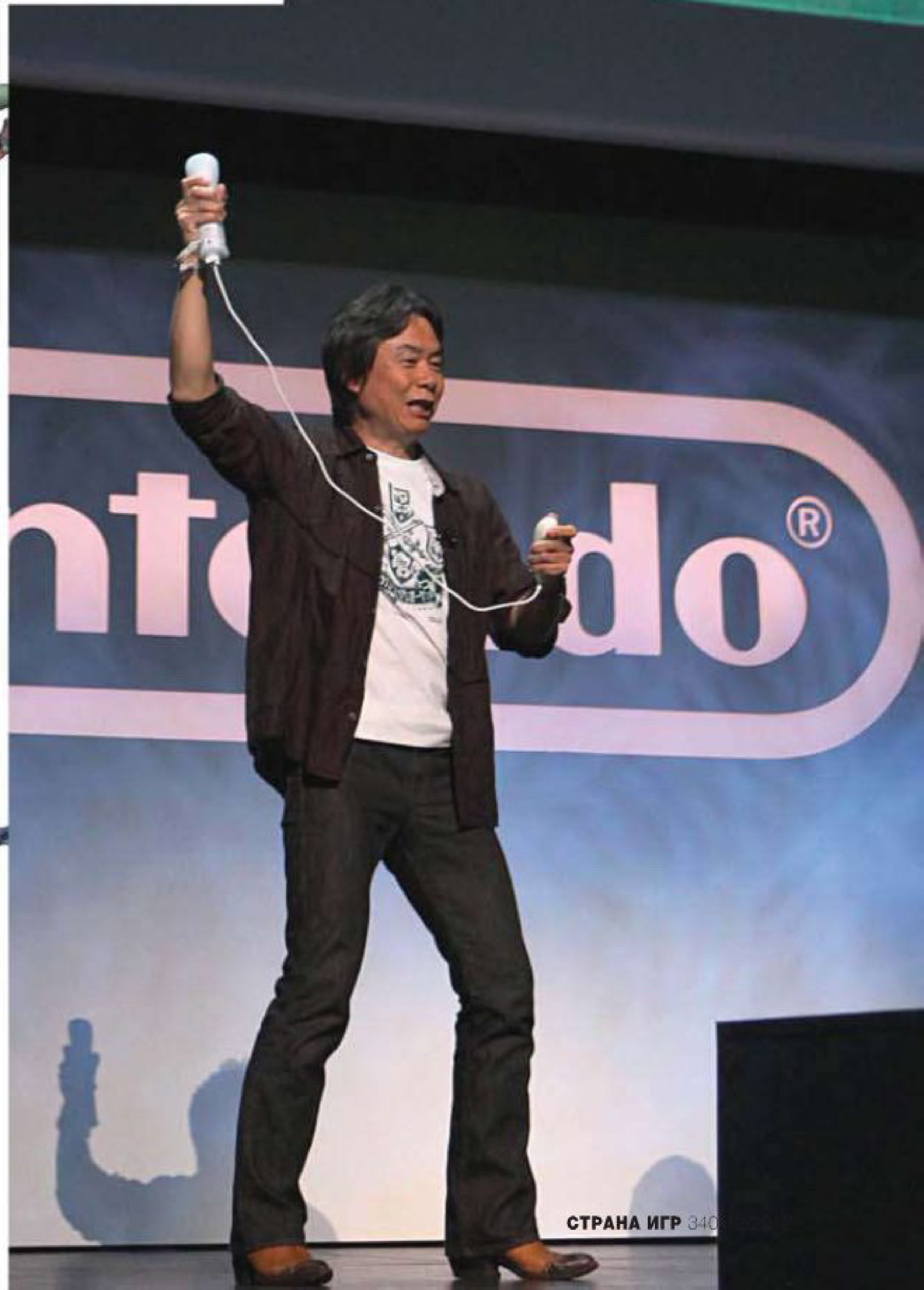
Эксклюзивное фото набросков Марио!







Главные игры Сигеру Миямото традиционно представляет лично.



дился в HAL Laboratories, а президентское кресло занимал Хироси Ямаути). Я пытаюсь напомнить об этом Миямото, но он ничего не хочет слышать. Он не может допустить, чтобы кто-то плохо отзывался о текущей консоли компании. Даже если этот кто-то – его начальник.

Миямото продолжает: «Мы просто думаем, что, возможно, какие-то вещи можно было сделать лучше. Nintendo 64 – хорошая машина, но не исключено, что мы не выстроили процесс так, чтобы облегчить независимым студиям работу с ней. Мы всегда должны помнить о прошлом, о накопленном опыте, чтобы совершенствоваться. Ивата-сан не хотел сказать, что Nintendo 64 была ошибкой. Nintendo – компания, которая строит бизнес на том, что рискует. Если мы не рискуем, мы не можем создавать новые виды развлечений. Если мы попытались сделать что-то необычное, в том числе и для самих себя, но не добились стопроцентного успеха, мы не считаем, что не стоило и начинать. Так что слова Иваты-сана были выдернуты из контекста и изначально он закладывал в них иной смысл. В силу своего образования он всегда считает, что все (железо) могло бы быть лучше, чем в итоге получилось. Вообще, по-моему, все эти высказывания были сделаны где-то два года назад, и говорил он о том, что Mario и Metroid не подняли продажи платформы так, как изначально предполагалось. Сейчас, в R&D-отделе, мы просто стараемся отполировать наши игры настолько, насколько возможно. Вот, например, релиз Pikmin 2 мы отложили, потому что я хочу, чтобы эта новинка полностью соответствовала высоким стандартам качества, принятым в Nintendo. Одна из сильных сторон Nintendo – бренды с узнаваемыми героями. Когда люди говорят о нашей компании, они говорят и о наших персонажах. Но мы всегда работаем и над новыми, свежими играми. Я считаю, что, помимо развития существующих сериалов, нам важно придумывать новые циклы. И сейчас мы в этом направлении делаем еще и следующие шаги: пытаемся укрепить взаимоотношения между Nintendo и другими студиями. С нами сотрудничали многие: Нагоси-сан, Имамура-сан, Нака-сан, Окамото-сан, Кодзима-сан... И это было очень полезно для всех нас».



Далее мы заговариваем о том, как изменился рынок видеоигр в сравнении с 90-ми (напомню, что беседа проходила в 2004-м), и на вопрос о том, наступило ли сейчас для Nintendo время перемен, я получаю еще один обстоятельный ответ: «Да. Когда работаешь в индустрии развлечений, нужно постоянно что-то переизобретать. Иначе не выжить. Пользователи хотят, чтобы мы им предоставляли то, что нельзя найти у кого-то еще. Я только что упоминал о том, как мы старательно отлаживаем игры. Раньше мы это делали, чтобы наши произведения пришлись по вкусу опытным геймерам, ветеранам. Но сейчас отладка означает, что мы стремимся сделать новинку доступной как для ветеранов, так и для новичков. Все очень изменилось по сравнению с теми временами, когда мы могли продать любую игру большим тиражом. Пользователи жаждут уникальности. Но при этом тянутся все обычно к тем вещам, которые легко понять. Не всегда легко сделать то, что является одновременно и простым, и уникальным. Сейчас игры повсюду. Они сами по себе уже не редкость, так что их не будут покупать просто потому, что «ну это же игра!». Нам постоянно приходится отказываться от старых приемов. Если мы не будем раз за разом меняться, мы не сможем создать ничего нового и итересного. Так что да, в этом смысле, у нас время перемен. Просто потому, что для тех, кто работает в сфере развлечений, – всегда время перемен. Надеюсь, мы сможем стать одной из движущих сил, которые определяют вектор развития этой индустрии».

От положения дел в Nintendo разговор переходит к самому Миямото и его мыслям насчет своего будущего и будущего компании. «Моему сыну сейчас 17 лет, а дочери – 18. Вскоре они пойдут в колледж, а спустя пять лет устроятся на работу. Иногда я гадаю, чем займусь, когда они уедут. Пока что семья была для меня на первом месте, но мне нужно обдумать, чем я займусь, когда дети начнут самостоятельную жизнь, вдали от меня. Сейчас я часто играю на музыкальных инструментах. Я уже рассказывал вам о группе, которую собрал в колледже, и о моем выступлении. Жена иногда поет, возможно, она ко мне присоединится и мы опять соберем группу. Это моя секретная миссия! *смеется* Что касается Nintendo, то мне не кажется, что в ближайшее время компанию ждут какие-то радикальные перемены. Я могу выйти на пенсию. Вообще надо подумать, чем я займусь, когда этот день настанет. Вообще, когда я за что-то новое берусь, это всегда весело. Пять лет назад я садоводством занялся (и в итоге получился Pikmin. – Прим. авт.), а два года назад – завел собаку. Мне очень понравилось дрессировать щенка и смотреть, как он растет (а в результате получилась еще и Nintendogs. – Прим. авт.). Еще я себе музыкальную студию в гараже оборудовал и вольер для собаки сделал. Мне нравится мастерить что-то своими руками, я это всегда обожал».

Хотя технически ему бы следовало назвать Donkey Kong своей любимой игрой, поскольку с нее все началось, Миямото рассказывает мне, что на самом деле больше всего гордится Mario 64, поскольку она помогла ему воплотить в жизнь идеи, накопившиеся за многие годы. А вот о продукции других компаний он говорить не любит. «Я мало играл в чужие игры, – признается Миямото. – И на вопрос этот не люблю отвечать, потому что не могу уделить другим играм достаточно времени, чтобы полностью их оценить. Но мне очень понравилась Wario Ware. Конечно, это тоже продукт Nintendo, но я не принимал в его создании никакого участия, так что для меня знакомство с ней было новым интересным опытом".

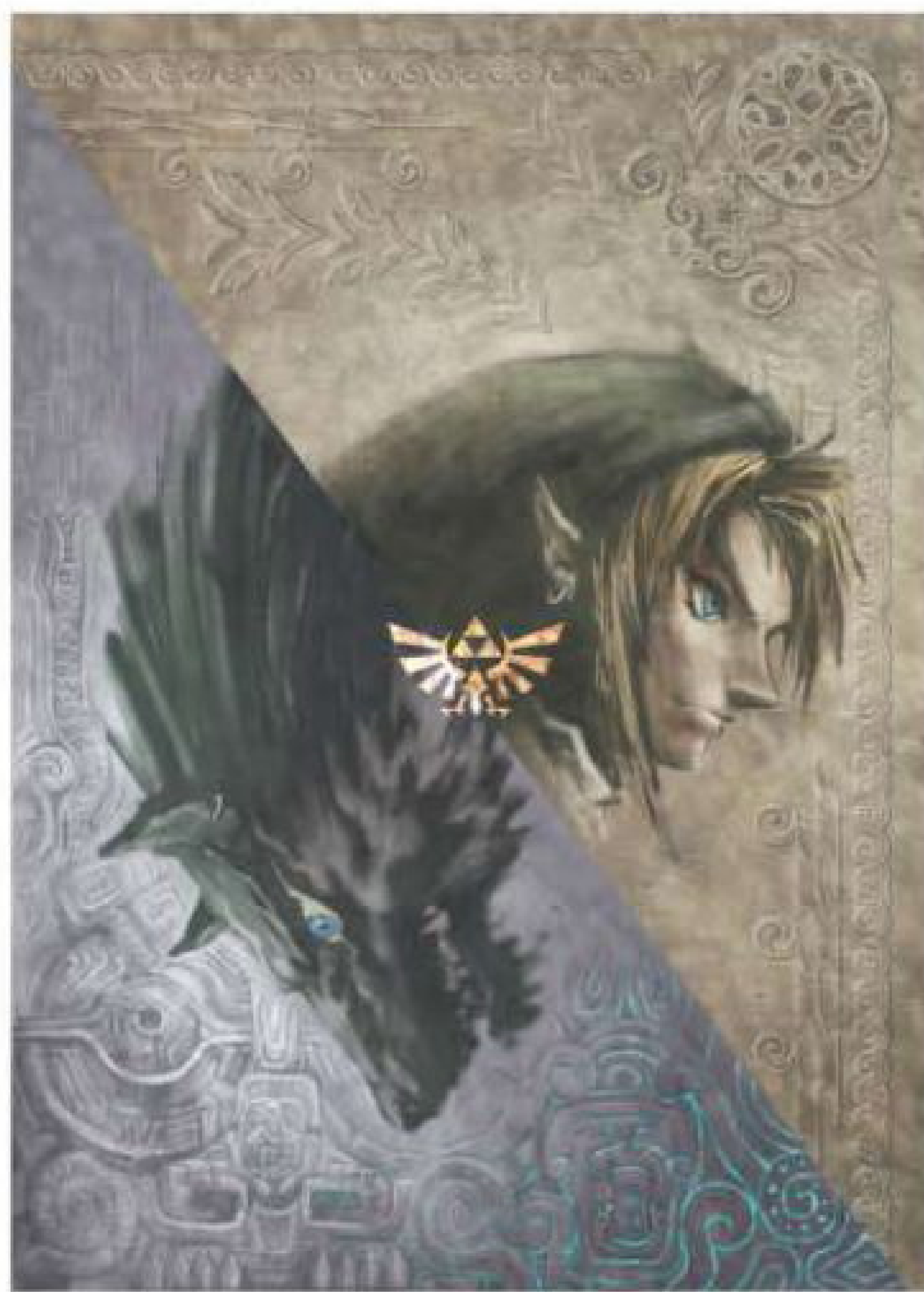
Он переводит разговор на сотрудничество с другими компаниями, которое характеризует как взаимовыгодное: «Мы всегда называем такие проекты со-творчеством. Другие платформодержатели покупают эксклюзивы у независимых студий. По нашему мнению, это не идет на пользу ни студиям, ни потребителям. Наша цель – объединить наши силы так, чтобы в выигрыше оказались все участники соглашения. У тех, кто с нами сотрудничает, есть шанс поработать с нашими знаменитыми персонажами и брендами, а покупатели получают более широкую подборку игр. В свою очередь, это высвобождает наши ресурсы для создания нового оригинального контента. Всем в итоге хорошо. Взять, например, Donkey Konga – ее сделала команда Namco, ответственная за Taiko no Tatsujin (популярный в Японии ритм-симулятор). А контроллер – заслуга Nintendo. Мы посчитали, что барабаны тайко – очень японский инструмент, и Donkey Konga привлечет более широкую аудиторию».

Когда беседа заходит о любви западных разработчиков к взрослым темам и жестоким играм, Миямото явно не слишком рад: «Все, что я могу сказать, – это не те игры, которые хочет делать Nintendo. Полагаю, все зависит от концепции и взглядов самих разработчиков – насколько приемлемо подается такой материал. Но мои собственные критерии таковы: «Когда я прохожу собственную игру, является ли она тем, чем я могу гордиться? Могу ли я проходить ее вместе с моими детьми?»



Когда пошли слухи про Project Revolution (будущая Wii), и я обращался к Миямото за подробностями, он отвечал: «Не знаю, когда смогу вам все рассказать, но, как вы знаете, Nintendo всегда занята разработкой нового железа. И я думаю, что реакция людей на DS и те «фишки», которыми мы ее снабдили, очень повлияет на то, какой в итоге окажется новая платформа. Если вы обращаете внимание только на технические параметры и регулярно их улучшаете, то в итоге у вас получится битва железа, а соревнование выиграет тот, кто сделает наиболее технически продвинутую платформу. Но Nintendo также делает софт. Поэтому мы хотим сделать не только упомрачительное железо, но и упомрачительные игры. И мы собираемся сконструировать такую платформу, которая позволит нам творить, делать необычные и веселые игры».

Те мрачные для Nintendo годы выявили лучшие качества Миямото и помогли ему преобразовать компанию в продолжение самого себя. Впрочем, чтобы лучше понять, как шел этот процесс, необходимо упомянуть и о том, как строилась карьера Миямото в самом начале. Насколько он важен для Nintendo, стало понятно достаточно рано – благодаря спасительному Donkey Kong и еще нескольким аркадным хитам. Затем он взялся за ставшие легендарными проекты для NES – не по собственному желанию, а по приказу Хироси Ямаути. Миямото вспоминал: «Наш глава принял решение отойти от аркадного бизнеса задолго до того, как NES появилась на свет. Он проинструктировал весь отдел R&D сосредоточиться на разработках для домашних консолей. Тогда это было очень рискованным решением, потому что никто не знал, будет ли машина успешной. Мы очень волновались, но, как оказалось, Ямаути все сделал правильно».



Вскоре Ямаути оценил гениальность Миямото и стал советоваться с ним по деловым вопросам, включая соглашения с независимыми студиями. Хенк Роджерс, прославившийся тем, что убедил Ямаути включить «Тетрис», а не Marioland от Миямото в комплект с оригинальной Gameboy, рассказал мне, что произошло это именно благодаря Миямото. «Я представил свою идею Ямаути, и он решил посоветоваться с Миямото. Вызвал того в переговорную и говорит – мол, что думаешь об этом «Тетрисе»? А Миямото отвечает, что в Nintendo многие в нее играют во время обеденного перерыва или даже в рабочие часы. И тогда Ямаути оценил ее потенциал».

Миямото сделал себе имя на играх – играх, которые расходились большими тиражами, так что он получил свободу творить. Но бизнес оставался прерогативой Ямаути, и в начале 90-х президент умудрился рассориться и с Sony, и с Phillips, а это означало, что Nintendo не могла использовать CD-технологии (права на них принадлежали обеим компаниям). В Sony разозленный Кен Кутараги, как рассказывают очевидцы, пообещал уничтожить Nintendo и отдал приказ продолжать разработку PlayStation, машины, которая изначально задумывалась, как внешний CD-Rom для SNES. За Phillips по контракту остались права на некоторые игры с использованием марок Nintendo. Их создание, само собой, поручили не Nintendo, так что Миямото ничего не мог поделать, когда Марио и Линк появились на Phillips CD-i в кошмарных поделках, вроде Hotel Mario или Zelda: Wand of Gamelon.

Примерно в то же время Миямото заметил, что не одна Япония богата талантливыми геймдизайнерами, и в Nintendo стали набирать сотрудников со всего мира – людей, вроде Дилана Катберта или Жиля Годара (в частности, отвечал за трансформирующуюся голову Марио в Mario 64), а также вкладывать деньги в студии, вроде Rare. Правда, тут Nintendo допустила одну ошибку – она позволила таким компаниям придумывать собственных персонажей для игр с участием Марио и т.д., и оставлять за собой права на них. В итоге, когда Microsoft выкупила ту же Rare, Nintendo пришлось платить за использование Дидди Конга.

Но, памятуя о Hotel Mario, Миямото предусмотрел, что все игры должны соответствовать определенным стандартам качества, и что они должны уже по виду сразу опознаваться как продукт Nintendo. Об этом – и реплика Нагоси, приведенная в самом начале статьи. Также в начале 90-х Nintendo и Миямото начали помогать колледжам, где предлагали курсы по обучению геймдизайну (в том числе американскому DigiPen). Между прочим, Коити Хаясида, режиссер замечательной Super Mario 3D Land (3DS) пошел на такой курс, благодаря играм Миямото, и в 1991-м попал на семинар, который давал Миямото. «Он дал мне мантру: «Если вы увлечены процессом создания чего-то, у вас получится что-то увлекательное». Эти слова поддерживали всех нас во время ужасного землетрясения в прошлом году», – заметил Хаясида (его подразделение находится в Токио, и события марта 2011-го повлияли на команду сильней, чем на ту часть компании, которая располагается в Киото).



В эпоху N64 Nintendo конкурирует с Sony и ее PlayStation. Миямото же сосредоточился на играх – сначала удивил всех Mario 64, а потом и The Legend of Zelda: Ocarina of Time (по мнению некоторых, он изобрел игры с открытым миром, но Rescue 1984 года свидетельствует о противоположном). Работая над ними (и выпуская некоторые позже первоначально заявленного срока), он продолжал помогать другим с их начинаниями. Во время этих лет, под крылом Миямото, компании вроде Rare и Silicon Knights сделали, на мой взгляд, свои лучшие игры.

А потом начался новый век. Состоялся запуск GameCube, и Ямаути ушел с поста президента. Его сменил представитель поколения Миямото, Сатору Ивата. Он работал в HAL Laboratories над играми о Кирби и благодаря этому хорошо знаком с Миямото. Ходят даже слухи, что Миямото отказался возглавить компанию, когда ему сделали такое предложение, и сам предложил кандидатуру Иваты. Nintendo начинает меняться, но для GameCube время упущено – консоль теряет позиции на рынке. Миямото, между тем, нужно поддерживать имидж компании и искать, чем заполнить время до релиза двух машин, которые являются частью его видения, – Nintendo DS и Wii. Дразнил ли он владельцев GameCube обещанием The Legend of Zelda: Twilight Princess, чтобы те долгие годы хранили верность консоли (а игра в итоге вышла сначала на Wii)? Позволял другим делать игры с участием персонажей Nintendo? Да, но можно возразить, что это были вынужденные меры. Компания, которую он и Ивата унаследовали от Ямаути, потеряла доверие многих независимых разработчиков и впервые с начала 80-х ей грозили финансовые потери. Ему пришлось делать все возможное, чтобы исправить ситуацию, и, наученный прежним опытом, он позаботился о том, чтобы права на игры, вроде Geist (от независимых студий), остались у Nintendo.



Но эти мрачные времена завершились триумфом. Миямото был и по-прежнему остается тем мальчиком, который лазил по холмам вокруг Киото, делал себе игрушки из палок и веревок, которого вдохновляют обыденные вещи. «Где мы видим луковицу, он видит Pikmin. Мы расцениваем пребывание в госпитале как тягость, а он находит в этом вдохновение. Мы считаем, что залы игорных автоматов, – место, где у людей отнимают их честно заработанные деньги, а он видит в них доказательство того, как изобретателен челове-















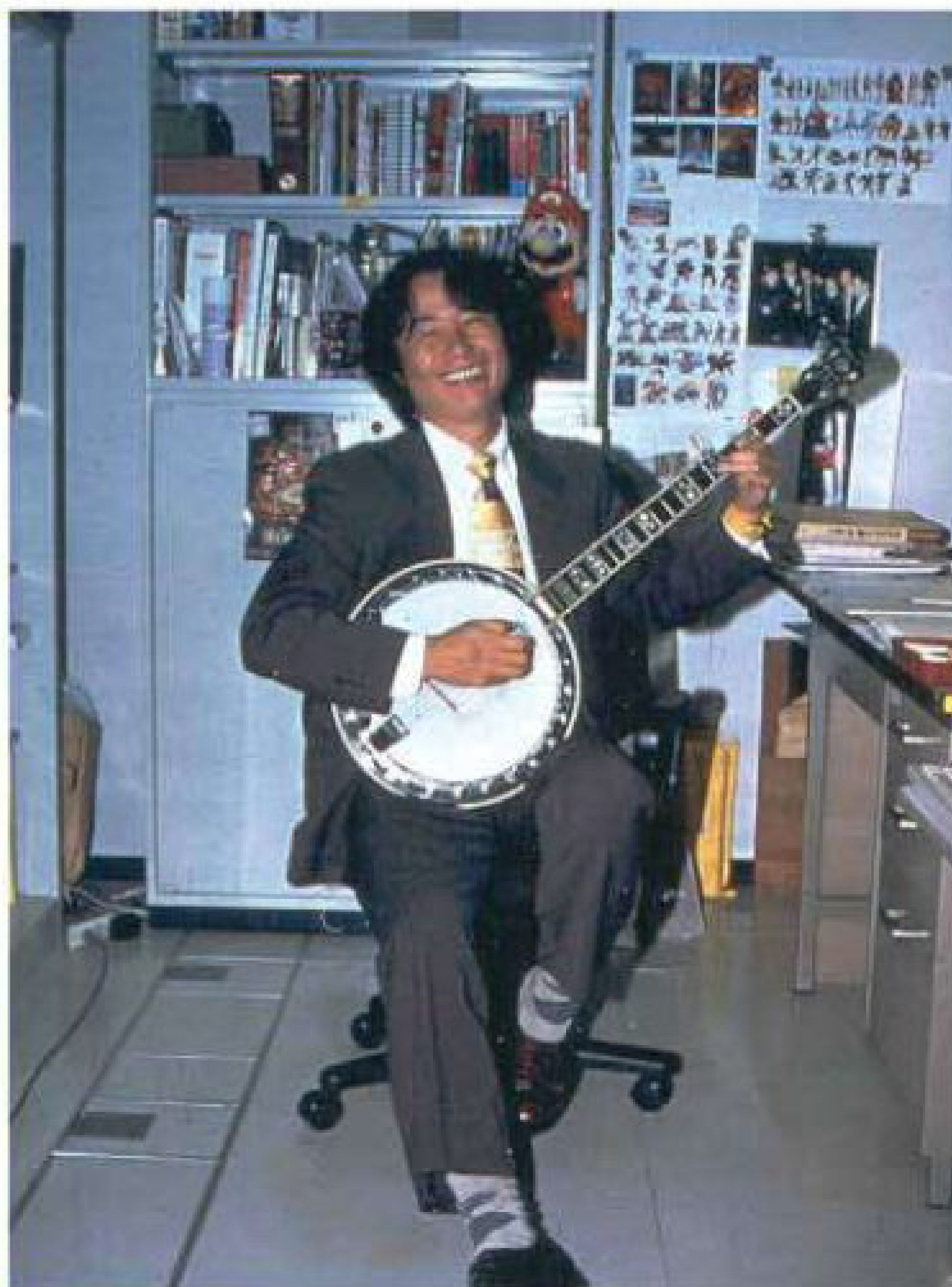


Старт продаж Nintendo DS Lite в Японии. Очередь опоясывает торговый центр.











ческий ум, – заметил Уилл Райт, создатель The Sims. – Миямото и я много говорили о воображении и творчестве, и хотя сейчас он ведет более здоровый образ жизни, в 90-х, во время моего визита в Киото, мы часто ходили в залы с патинко-автоматами. Технически в Японии нельзя играть на деньги, и вместо купюр вам дают, скажем, пачку мыла со штампом заведения, а вы потом меняете ее на деньги в специальном киоске».

Миямото был и остается наиважнейшим геймдизайнером, человеком, который вдохновил как коллег, так и следующее поколение разработчиков. Он помогает образовательным учреждениям и людям, в которых чувствует потенциал. Он научился у Хироси Ямаути жестко управлять компанией, но вместе с тем для большинства выглядит милым японцем, который и мухи не обидит. Часто во время наших бесед он пытался сменить тему или отвечал очень многословно на неприятные ему вопросы, но в отличие от многих моих собеседников все же не отказывался дать ответ, даже если не всегда был стопроцентно откровенен. По его ответам, с учетом прошедшего времени и всех произошедших событий, вы можете видеть, что уже тогда у него было видение компании, план, который он последовательно претворял в жизнь.

И хотя партнерство с независимыми студиями было вынужденной мерой, чтобы удержать на плаву GameCube, пока ее не сменят DS и Wii, Миямото свое слово сдержал. Удачные проекты получили развитие: Sega по-прежнему делает игры Mario vs Sonic, а Масахиро Сакурай продолжает цикл Super Smash Bros. Неудачные проекты закрылись, и глядя на то, что произошло с Rare и Silicon Knights, можно сказать, что в Nintendo приняли верное решение.

В итоге можно сказать, что Миямото – настолько же нетипичная фигура среди японских бизнесменов, как и Киото – для всей Японии. Он начал карьеру как типичный служащий, делая то, что ему прикажут. Благодаря своему творческому потенциалу, он смог осуществить многие замыслы, оставаясь типичным японским служащим – работая сверх положенного, куря, посещая залы патинко. А потом он все это одним махом изменил и стал примерным семьянином. В стране, где креативность и индивидуальность обычно не поощряются, он смог реализовать свои задумки, вдобавок действуя не ради личного блага, а ради блага компании и общества. В западном мире такой человек уже давно погнался бы за большими деньгами, потребовал себе долю в компании, яхту и виллу. Но Миямото не таков. Он действует как серый кардинал и в то же время остается обычным служащим. Приходит на работу с утра, проплывает пару километров в бассейне, который установили в штаб-квартире Nintendo, и принимается за дела. Он давно уже лично ничего не программирует, но его влияние чувствуется во всем – его подход к работе, его философия дизайна. Он был и остается геймдизайнером-автобиографом. Марио, например, – тот, кем Миямото сам хотел быть. Добрый, но проказливый персонаж, которому нравится веселиться. Помню, как-то на E3 Эйдзи Аонума собирался вместе с Миямото рассказывать о будущем сериала The Legend of Zelda. И когда Аонума садился, то нечаянно толкнул стол – так что стаканы с водой чуть не попадали. Миямото тут же сам пихнул стол и начал показывать в сторону Аонумы – дескать, вот виновник, смотрите на него.

Сейчас можно сказать, что не Миямото трудится на Nintendo, а Nintendo работает на Миямото. Основа компании – люди, впитавшие в себя заветы Миямото. Тот же Хасида и его Super Mario 3D Land – живое тому доказательство. По этой же причине Тосихиро Нагоси, невзирая на все сложности сотрудничества, считает Миямото гением.



Luigu's Mansion – сделанная всего за шесть месяцев гениальная игра Миямото.



в iPad

Реклама

Константин Говорун



Wii U атакует!

НОВАЯ КОНСОЛЬ NINTENDO СТАРТУЕТ 30 НОЯБРЯ В ЕВРОПЕ И В РОССИИ. МЫ ВНИМАТЕЛЬНО СЛЕДИЛИ ЗА WII U СО ДНЯ АНОНСА НА ПРОШЛОГОДНЕЙ E3 И ГОТОВЫ ОБЪЯСНИТЬ ВАМ, КОМУ И ЗАЧЕМ ПРИСТАВКА МОЖЕТ БЫТЬ ИНТЕРЕСНА.

WII U GAMEPAD

Главная особенность Wii U – специальный геймпад с тачскрином и полным набором кнопок. Несмотря на сходство с планшетными ПК или портативными консолями, он не является самостоятельным устройством, не может самостоятельно обрабатывать графику. Картинка на него транслируется с консоли Wii U. Фактически этот геймпад является аналогом нижней части DS/3DS, а собственно Wii U продолжает идею двухэкранности, хорошо знакомую владельцам портативных приставок Nintendo. Часть игр для Wii U предполагает то, что картинка на телевизоре и на геймпаде будет разной (на последний, например, выносится интерфейс), в других это необязательно. В случае, если родственники смотрят футбольный матч или сериал, можно все изображение транслировать на экран контроллера и играть, например, лежа в постели. Телевизор в этом случае не нужен вовсе (хотя консоль должна быть включена и находиться в одной с вами квартире). Совершенно необходим Wii U Gamepad для игр с так называемым асинхронным мультиплеером. Смысл в том, что один (или несколько) геймеров используют контроллер Wii Remote, а еще один – геймпад с экраном. Роли игроков в таком сетевом матче будут радикально различаться. Например, в ZombieU человек с контроллером станет охотником на зомби, а геймер с геймпадом сможет осматривать местность с высоты птичьего полета и расставлять монстров на пути соперника.



Консоль Wii U – третья (после Nintendo 3DS и PS Vita) игровая приставка восьмого поколения. Она приходит на смену Wii – консоли, в полтора раза обогнавшей по продажам как PlayStation 3, так и Xbox 360 – и популяризовавшей motion-управление. Во многом, это было достигнуто благодаря проектам, вроде Wii Fit и Wii Sports. Производитель, однако, уверяет: Wii U в большей степени нацелена на core-геймеров и в меньшей степени – на казуалов. Для этого консоль поддерживает HD-графику, будет снабжена полноценным онлайн-функционалом и системой цифровой дистрибуции.

В России о Nintendo и ее платформах осведомлены плохо. До сих пор в Интернете несложно найти изумленные возгласы геймеров и даже игровых журналистов – дескать, как так, Wii U по производительности сравнима со стареньким PlayStation 3 и Xbox 360. Люди задаются вопросом: «На что рассчитывает Nintendo?" и предрекают провал. Меж тем, отставание по графике ровно на поколение, – прием, который японская компания использует уже в четвертый раз. Wii уступала PlayStation 3, Nintendo DS – PSP, Nintendo 3DS – PS Vita. Во всех трех случаях такая стратегия приносила Nintendo победу, да еще и с подавляющим преимуществом. И если у Wii к концу жизненного цикла и наметился небольшой спад, а казуальные игры доминировали в библиотеке, то DS стала лучшей платформой для всех, включая хардкорных геймеров с двадцатилетним стажем. Таким образом, технические характеристики – отнюдь не то, что может помешать Wii U стать лидером рынка. Ключ к успеху или провалу – интересные игры как от Nintendo, так и партнеров компании. Лучшее тому доказательство – вялый старт Nintendo 3DS, не подкрепленный достаточным количеством сильных проектов. Однако портативная консоль взлетела после релиза римейка The Legend of Zelda: Ocarina of Time, а также Super Mario 3D Land, Mario Kart 7 и Monster Hunter 3G. Как старт Wii U, так и судьба консоли в целом тоже зависит от качества игр на старте и в первый год жизни консоли.

В нашей стране судьба Wii U зависит и от действий российских дистрибьюторов игр. Еще несколько лет назад у поклонников консолей Nintendo не было никаких шансов обзаводиться свежими играми, просто заглядывая в ближайший магазин. Какие-то продукты не завозились в Россию вовсе, другие заказывались микроскопическими тиражами, и почти ничего не переводилось. Все стало налаживаться только после старта Nintendo 3DS, когда за дело взялась сама Nintendo. Wii U – первая консоль, которая запускается у нас в стране целиком и полностью под контролем европейского офиса Nintendo. Оптимистично настроены и партнеры компании. Тони Уоткинс, глава Electronic Arts Russia, поделился с «СИ»: «Мы очень рады том, что происходит с Nintendo Wii U, и EA поддержит консоль в России выпуском трех игр в ближайшие месяцы. В случае с Wii U стратегия запуска выбрана удачней, чем для Wii, и у консоли больше шансов преуспеть». Результат мы сможем оценить 30 ноября.

Одновременно с Wii U в магазинах появится около двадцати игр для этой консоли. Вместе с тем, как заявил Сатору Ивата, президент Nintendo, «стартовыми» следует считать не только их, но и те, которые появятся в последующие недели – вплоть до 31 марта. По его словам, в Nintendo есть тенденция сопровождать запуск консоли чересчур большим числом релизов, в ущерб графику на ближайшие месяцы, и у потребителей складывается впечатление, будто сперва новинок много, а потом их поток иссякает. В случае с Wii U компания решила не допускать повторения подобной истории. Заодно весьма кстати оказалось и то, что платформу поддержало немало независимых издателей. В итоге некоторые из тех игр, которые изначально планировали опубликовать на старте, были перенесены на 2013-й. «Мы осознаем, что самое сложное – обеспечить хорошие продажи Wii U и после праздничного периода, и прикладываем к этому все усилия», – прокомментировал Ивата. О будущем, впрочем, поговорим в другой раз, а сейчас – все внимание играм, с которыми Wii U делает первый шаг к геймерам.

ХАРАКТЕРИСТИКИ WII U

CPU: Процессор IBM Power PC*
GPU: Видеокарта AMD Radeon*
ОЗУ: 2 Гбайт (1Гбайт для игр и 1 Гбайт для ОС)
Запоминающее устройство: Basic-версия: 8 Гбайт, Premium – 32 Гбайт, флэш-накопитель
Носитель информации: оптические диски на 25 Гбайт уникального формата для Wii U, DVD с играми для Wii
Слоты: для карт SD, 4 USB-порта, HDMI-слот
Разрешение экрана: до 1080p

*Nintendo, IBM и AMD ничего не сообщили о тактовой частоте и иных характеристиках процессора и видеокарты.





СТАРТОВАЯ ЛИНЕЙКА

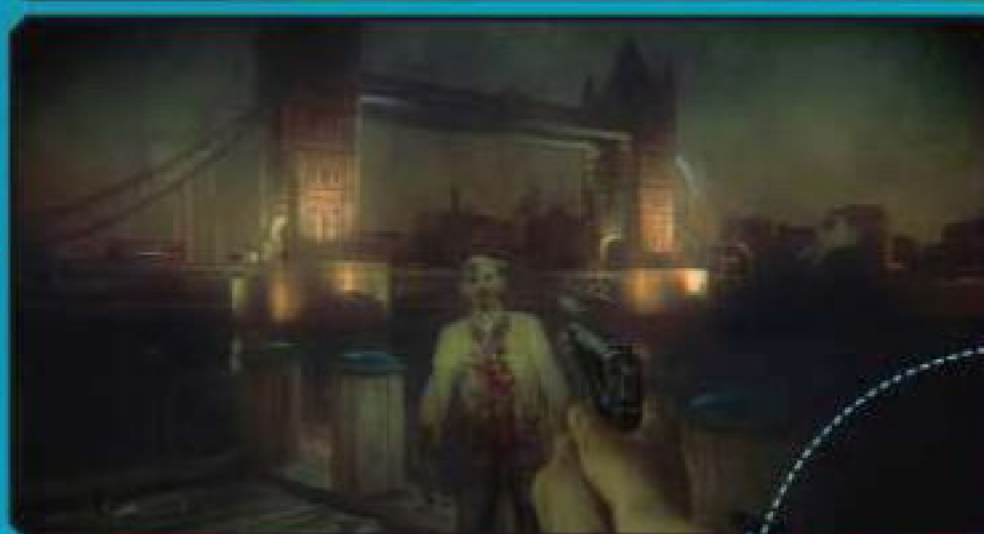
Мы посмотрели на список игр, с которыми запускается Wii U, и отсортировали их по степени убывания нашего интереса. Пользуйтесь им, когда будете принимать решение о покупке или же выбирать игры для консоли. Список, однако, предварительный, поэтому если вы не уверены, что ZombiU и Super Mario Bros. U вам нужны, – дождитесь наших рецензий или хотя бы сверьте часы с metacritic.com.



ZOMBIU (UBISOFT)

1

Survival horror с элементами FPS – рассказ о том, что произойдет, если в современном Лондоне начнет бушевать зомби-вирус. Разработчики коварно отводят экран геймпада под манипуляции с инвентарем, чтобы действие не приостанавливалось и игрок всегда нервничал, что зомби могут застигнуть его персонажа врасплох. После первого же укуса с героем придется попрощаться: аватара автоматически заменят другим, еще не зараженным человеком. Но при желании можно отправиться на розыски предыдущего подопечного, который теперь вместе с собратьями жаждет мозгов, и отобрать у него накопленные в испытаниях полезности (они как раз автоматически новому герою не передаются). Происходящее чем-то напоминает Demon's Souls – в ZombiU тоже не позволяют просто перезагрузиться в случае смерти (сейв сразу перезаписывается), так же поощряют возвращаться к местам предыдущих гибелей и так же разрешают оставлять предостережения для других игроков.



NINTENDO LAND (NINTENDO)

2

Сборник из 12 разножанровых мини-игр. Одни рассчитаны на одиночек, другие предполагают, что к пользователю могут присоединиться друзья (иногда во главе угла – совместное прохождение, иногда – соревнование). Тут есть и гонки (Captain Falcon's Twister Race), и ритм-симулятор (Octopus Dance), и рельсовый аттракцион по мотивам «Зельды» – искатели приключений идут вперед, штурмуя замки и наказывая злодеев, причем кто-то играет роль мечника и бежит впереди, а кто-то от лица лучника прикрывает товарища. По замыслу, должен стать для Wii U тем, чем Wii Sports и Wii Play стали для Wii – визитной карточкой консоли, подборкой наглядных иллюстраций ее возможностей, которая будет понятна и интересна всем, от домохозяек до заядлых геймеров. Ближайший аналог из прошлого поколения – Rayman Raving Rabbids. Важно понимать и еще вот что: без Nintendo Land (и еще New Super Mario Bros. U) довольно глупо брать Wii U, а без друзей эти игры быстро наскучат. Так что, если вы ни с кем не общаетесь в реальной жизни, то и консоль – не вполне для вас. Поэтому даем совет: заведите друзей.



















NEW SUPER MARIO BROS. U (NINTENDO)

3

Четвертый выпуск в подсерии New Super Mario Bros – не порт и не римейк. Заодно это первый платформер с участием Марио – со времен Super Mario 64 – который попал в стартовую линейку домашней консоли. По структуре напоминает Super Mario World – все «миры» и составляющие их уровни находятся на одной гигантской карте. Как и в случае с New Super Mario Bros. для Wii, мультиплеер позволяет допустить к прохождению уровней хоть четырех игроков сразу. Более того, теперь появился режим Boost, предполагающий, что к испытанию присоединится пятый участник – при помощи тачскрина в геймпаде Wii U он может расставлять дополнительные блоки по уровню или временно останавливать врагов. Такая поддержка пригодится и экспертам (чтобы ставить рекорды по прохождению уровней), и новичкам (чтобы упростить задание). Также в некоторых режимах можно сыграть за собственного Mii-аватара. Список костюмов пополнился нарядом «летающей белки» (позволяет планировать по воздуху, медленно опускаться и хвататься за стены), а среди режимов – два новых, Challenge Mode (где нужно преодолеть уровень, соблюдая определенные правила) и Boost Rush (собирать монетки на автоскроллящемся уровне, причем скорость движения декораций со временем растет). Заодно игра будет использовать Miiverse (пространство для общения Mii) – тут геймеры смогут обмениваться комментариями и советами по прохождению уровней.

ASSASSIN'S CREED III (UBISOFT)

4

Креативный директор третьего выпуска, Алекс Хатчинсон, клянется, что версия для Wii U будет практически идентична вариантам, которые увидят владельцы Xbox 360, PS3 и PC, ни о каком ухудшении графики даже речи быть не может. Контроллер со встроенным экраном будет использоваться для отображения карты; также с его помощью удастся быстро менять оружие персонажа. Напомним, что события новой главы sandbox-экшна про коварных тамплиеров и благородных ассасинов разворачиваются в Америке XVIII века, на фоне войны за независимость. Главный герой Коннор Кэнуэй (по происхождению – наполовину коренной индеец, наполовину – англичанин) получит возможности, которых не было у его предшественников: например, ему удастся поохотиться на зверей в заснеженных лесах, а также стать капитаном корабля и принять участие в морских сражениях. Без убийств по заказу тоже, само собой, не обойдется.





BATMAN ARKHAM CITY: ARMOURED EDITION (WARNER BROS.)

5

Вышедший в прошлом году экшн с открытым миром, достойный преемник Arkham Asylum, перебирается на Wii U и вовсю задействует особенности геймпада, уподобляя его Бэткомпьютеру, – чтобы тем, кто уже играл в Arkham City, был резон обратить внимание на новинку. Так на тачскрин выводится карта, да и проапгрейдить способности Бэтмена тоже можно не касаясь обычных клавиш. А при переходе в режим поиска улик не нужно вертеть стиком, чтобы осмотреть все вокруг – достаточно навести контроллер на экран телевизора и поводить им из стороны в сторону, будто камерой. Чувствительность геймпада к наклону обыграна в опциональном способе кидать Бэтаранг (при желании удастся воспользоваться обычной раскладкой клавиш). Также и у Бэтмена, и у Женщины-Кошки появился новый костюм – он позволяет накапливать в боях кинетическую энергию, а потом тратить ее, чтобы наносить более мощные удары и лучше обнаруживать местонахождение врагов. Если вы по каким-то причинам пропустили Batman: Arkham City – очень логично взять именно версию для Wii U, как самую полную и отшлифованную.













WARRIORS OROCHI 3 HYPER (TECMO KOEI)

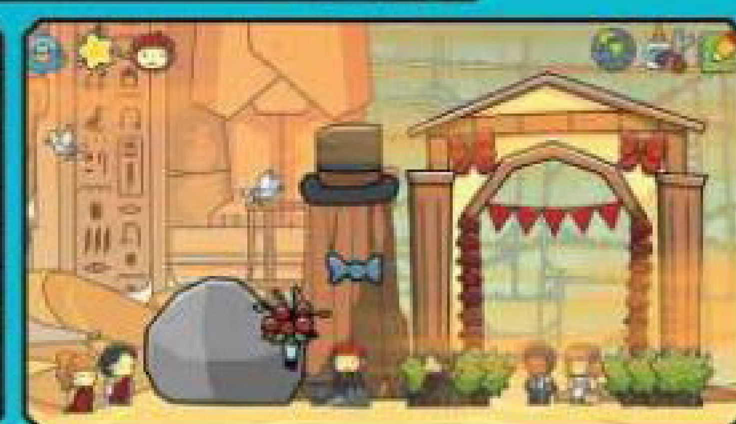
6

Beat'em up-капустник с участием персонажей из Dynasty Warriors и Samurai Warriors. Версия для Wii U сможет похвастаться улучшенной графикой (по сравнению с вариантами для PS3 и Xbox 360), но число противников на поле уменьшится. Добавлен новый мультиплеерный режим, позволяющий участникам выставлять против неприятелей команды из трех бойцов. Также в ростер добавят Рэйчел (Ninja Gaiden) и Абе но Сеймея (впервые появились в PSP-версии Warriors Orochi 3) и совершенно новых для цикла героев. Ими стали куноити Момидзи из Ninja Gaiden и "божественный земледелец" Шэнь Нун, легендарный китайский император. Warriors Orochi 3 Hyper – первый кандидат на покупку, если вы знаете, что такое игры Musou-цикла от Koei. Новичкам лучше выбрать что-то попроще.









SCRIBBLENAUTS UNLIMITED (WARNER BROS.)

7

Scribblenauts – двухмерный паззл-сайдскроллер, в котором требуется писать названия объектов, чтобы те материализовались на экране. Unlimited-версия позволяет не только использовать прилагательные (как в Super Scribblenauts), но и объединять объекты, а также влиять на их свойства (вроде скорости передвижения). А в варианте для Wii U разработчики предусмотрели кооперативный режим и возможность меняться самосозданными предметами с друзьями. Вдобавок, это будет первая Scribblenauts для домашней консоли (предыдущие выпуски рассчитаны на портативные приставки) и в ней появятся персонажи из Super Mario и The Legend of Zelda.



DISNEY EPIC MICKEY 2: THE POWER OF TWO (WARNER BROS.)

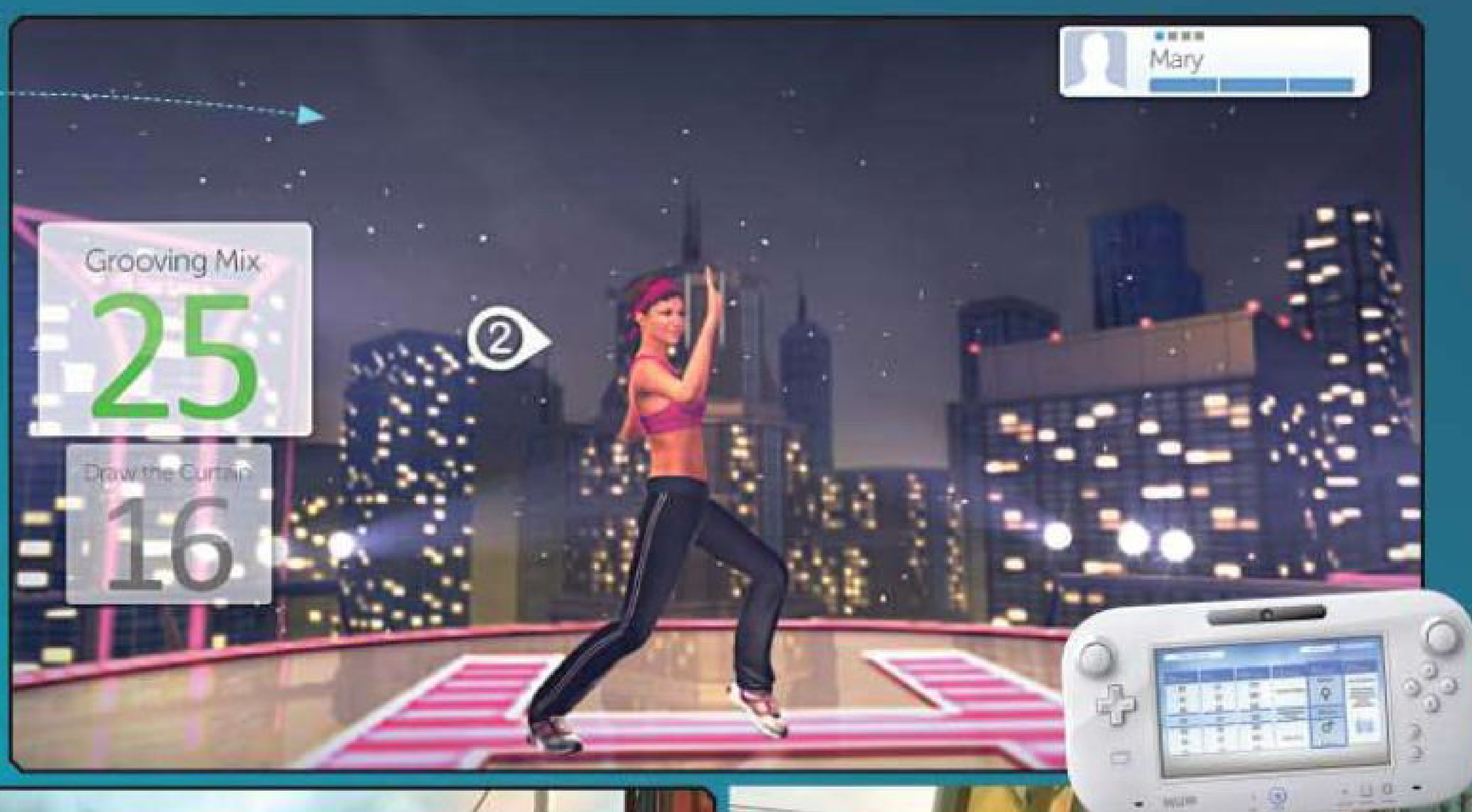
8

Сиквел Epic Mickey, платформер с участием главной диснеевской звезды. На этот раз к Микки присоединяется кролик Освальд (им может управлять как AI, так и второй игрок), причем некоторые приемы будут доступны героям, только когда они станут работать сообща. Микки по-прежнему может манипулировать миром с помощью краски (ею он рисует объекты) и разбавителя (пригодится, когда нужно что-нибудь стереть), а в распоряжении Освальда – как уникальные навыки (вроде умения летать, крутя ушами), так и телевизионный пульт (чтобы выводить врагов из строя или перепрограммировать их поведение). С учетом того, что первая часть Epic Mickey выходила эксклюзивно на Wii, игра понравится в первую очередь тем, кто полюбил оригинал.

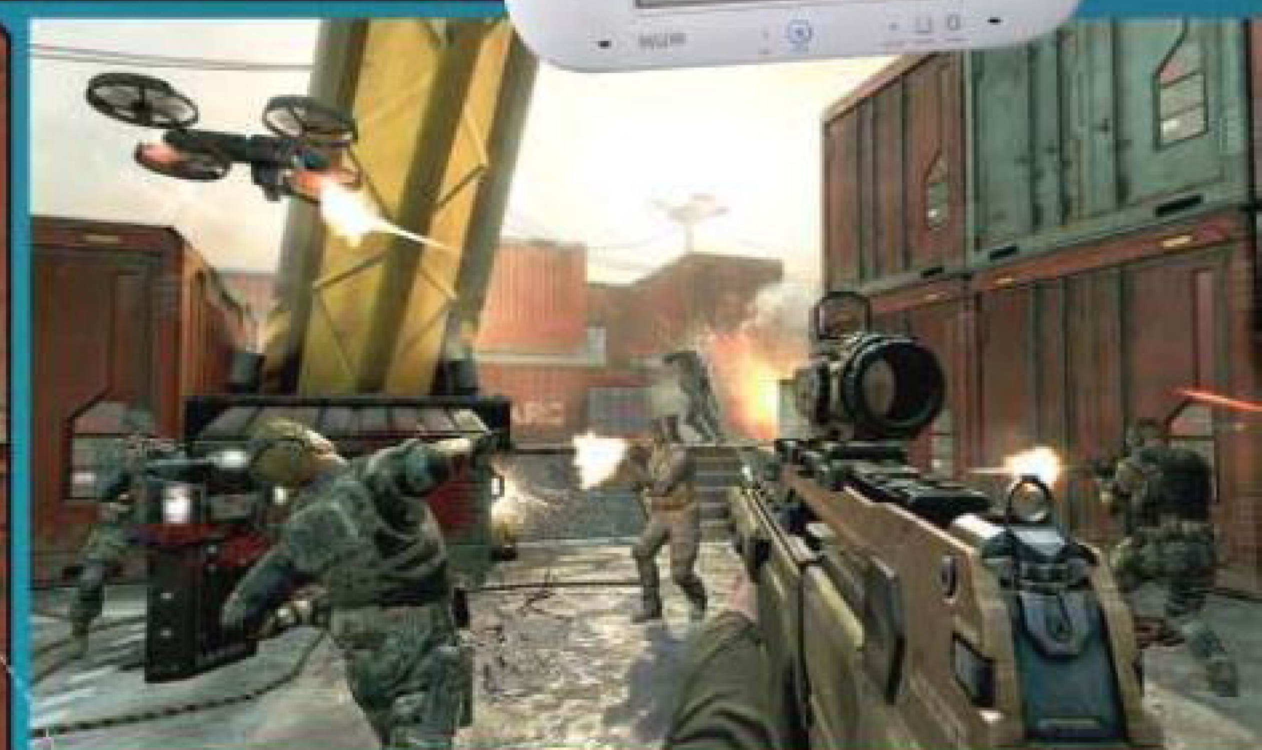
YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED 2013 (UBISOFT)

9

Интерактивный учебник по фитнесу и одновременно органайзер, с чьей помощью предлагают составлять программы занятий и вести учет сожженным калориям. Комплексы рассчитаны, в основном, на тренировку сердечно-сосудистой системы (бег плюс другие задания, предполагающие аэробную нагрузку) и улучшение растяжки (используются элементы йоги), но о тех, кто любит упражнения с утяжелителями, тут тоже не забыли. Утяжелители подойдут любые – докупать заточенный специально под игру инвентарь не предлагают. Экран геймпада Wii U используется, чтобы отображать информацию о ходе тренировки.







CALL OF DUTY: BLACK OPS II (ACTIVISION)

10

Версия для Wii U опережает издания для других домашних консолей по качеству графики и поддерживает три варианта управления – геймпад, Pro-контроллер, и комбинация из Wiimote и "нунчака". В случае, если игрок выберет геймпад, он сможет следить за происходящим с помощью встроенного экрана (он же – тачскрин) – особенность, которая, как утверждают создатели, очень пригодится в коопе. Сервис Elite, позволяющий регистрировать достижения в мультиплеере и сравнивать их с результатами других игроков, а также за плату получать доступ к эксклюзивному контенту и участвовать в конкурсах, для владельцев Wii U доступен не будет. Поэтому логично брать версию игры для Wii U в том случае, если вам интересен в первую очередь сингл Call of Duty.



FIFA 13 (EA)

11

Популярный футбольный симулятор, перебравшись на Wii U, вовсю задействует особенности геймпада со встроенным дисплеем, чтобы упростить управление командой, обеспечить более точные передачи мяча и аккуратнее забивать пенальти. В остальном это такая же игра, как и на других платформах. Можно ее купить в версии для PS3/Xbox360, а можно – для Wii U. Бросьте монетку.

NINJA GAIDEN 3: RAZOR'S EDGE [NINTENDO/TECMO KOEI]

Внимание! Эта игра пока заявлена только для американского старта Wii U, но упомянуть о ней тоже стоит. Создатели Ninja Gaiden 3 проигнорировали заветы Томонобу Итагаки, и в итоге в версии для домашних консолей за Рю можно играть (и выигрывать!), даже если отвернуться от экрана и просто долбить по клавишам. Наши редакционные поклонники Ninja Gaiden не выдержали такого издевательства над сериалом – рецензия на третий выпуск на страницах «СИ» даже не появилась. В Tecmo между тем решили провести работу над ошибками и выпустить для Wii U улучшенный и дополненный вариант – с подновленной графикой, поумневшим AI, новыми врагами и зонами боевых действий и онлайновым кооперативом (второй участник контролирует куноити Аяне, персонажа со своим уникальным набором приемов). Игра поддерживает тачскрин – можно не только выбирать одим касанием оружие, но и при желании переключиться на режим, в котором управление приближено к тому, что предлагает Dragon Sword для Nintendo DS. Мы все еще беспокоимся насчет сложности – а ну как снова промашка?

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 WII U EDITION (NAMCO BANDAI)

12

Сперва в Namco Bandai обещали, что сделают для Wii U совершенно новый выпуск Tekken, но в итоге на платформу перебралась опубликованная недавно Tekken Tag Tournament 2 (рецензия на нее появилась в ноябрьском выпуске "СИ"). Ее снабдили эксклюзивным контентом, вроде мини-игры Tekken Ball (родом из Tekken 3) и костюмов, повторяющих наряды персонажей Nintendo в Super Mario Bros., Metroid, The Legend of Zelda и т.д., а также бесплатно доложили все DLC, которыми обогащали варианты для Xbox 360 и PS3. Опциональная раскладка, задействующая тачскрин, тоже не забыта. Заодно этот файтинг станет одной из первых игр для Wii U, которую планируют распространять как в виде обычного коробочного издания, так и цифровым способом, через Nintendo e-Shop.





JUST DANCE 4 (KONAMI)

13

Хороший танцевальный симулятор; версии для Wii, PS3 и Xbox 360 вышли буквально месяц назад, в октябре. В варианте для Wii U появится уникальный режим Puppet Master – один из участников сможет менять хореографию танца на ходу (делая испытание более непредсказуемым для остальных игроков), выбирая подходящие па на тачскрине геймпада. К сожалению, для этого режима пока подтверждены только четыре песни.







RABBIDS LAND (UBISOFT)

14

Кроликоверсия Mario Party – коллекция веселых мини-игр, которые задействуют возможности Wii U и дают знаменитым ушастым новый шанс покривляться на экране.



007 LEGENDS (ACTIVISION)

15

FPS, приуроченный к знаменательному событию, – уже полвека выходят киноленты о Джеймсе Бонде. Версии для Xbox 360 и PS3 – в продаже с октября, вариант для PC подоспеет одновременно с релизом для Wii U. Пользователям предлагают кампании, основанные на событиях пяти фильмов – «Голдфингер» (с Шоном Коннери), «На секретной службе Её Величества» (с Джорджем Лэзенби), «Лунный гонщик» (с Роджером Муром), «Лицензия на убийство» (с Тимоти Далтоном) и «Умри, но не сегодня» (с Пирсом Броснаном). Кампанию по мотивам «Скайфол» (с Дэниэлом Крэйгом) будут распространять как DLC.







MASS EFFECT 3: SPECIAL EDITION (ELECTRONIC ARTS)

16

Заключительная часть RPG-трилогии выйдет и на Wii U. Вдобавок к оригинальной игре пользователи сразу получат скачиваемые дополнения Extended Cut (расширяет события финала; для остальных версий его теперь позволяют скачать бесплатно) и From The Ashes (две дополнительные миссии плюс играбельный персонаж-протеанец; поставлялось бесплатно с Mass Effect 3 N7 Collector's Edition и Digital Deluxe Edition). Кроме того, в версии для Wii U будут представлены три из доступных сейчас для скачивания мультиплеерных режимов. Не очень понятно, на кого рассчитано это переиздание. Если человек не знаком с двумя первыми частями саги (а они на Wii U недоступны), третья вряд ли его привлечет. Фанаты же давно успели пройти ME3 и перемыть косточки сценаристам.



DARKSIDERS II (THQ)

17

Оригинальная Darksiders II – экшн о похождениях всадника по имени Смерть – не произвела впечатление на рецензентов «СИ», хотя поначалу казалась весьма многообещающей. Так что даже дополнительный контент, вроде новых побочных квестов, доспехов и оружия, а также интеграция тачскрина в геймплей – не самые сильные аргументы в пользу новинки. Тем более что у поклонников жанра есть выбор в виде близких по духу Arkham City и Assassin's Creed III.















SONIC & ALL STARS RACING TRANSFORMED (SEGA)

19

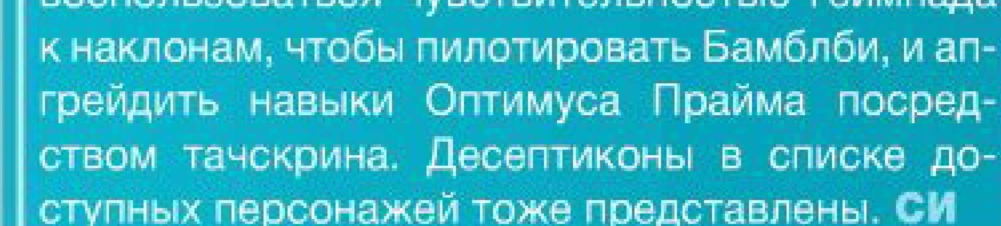
Гонки на картах с участием знаменитых персонажей Sega – ответ компании на Mario Kart. Версия для Wii U активно задействует возможности геймпада. По умолчанию на встроенный дисплей выводится карта, показывающая местоположение всех участников заезда. Если коснуться иконки любого из них, можно увидеть трассу их глазами, а если поднять геймпад так, чтобы он был параллелен телевизору, на него выведут картинку как для зеркала заднего вида. Также в Wii U версии предложат несколько "ассиметричных" мультиплеерных режимов – т.е. один игрок, вооружившись геймпадом, усложняет задание для всех остальных (например, мешает им собирать бананы на арене). Помимо обычного издания, в продаже появится специальное (Bonus Edition) – с Металлическим Соником в качестве играбельного персонажа и дополнительным треком по мотивам OutRun, классического гоночного симулятора для аркадных автоматов.

TANK! TANK! TANK!

18

Wii U – версия игры, вышедшей на аркадных автоматах в 2009 году. Участники, управляя танками, уничтожают монстров и декорации. По замыслу, они могут либо сформировать две противоборствующие команды, либо объединиться, либо ввязаться в бой по принципу "каждый сам за себя". Ничего хотя бы отдаленно напоминающего World of Tanks ждать не стоит – это просто "семейная" забава, рассчитанная на самый широкий круг пользователей, в первую очередь – детей. Самое интересное в игре – возможность сделать фотографию себя (камерой в контроллере), нацепить на рожу гигантского монстра и сразиться с толпой танков-домочадцев.





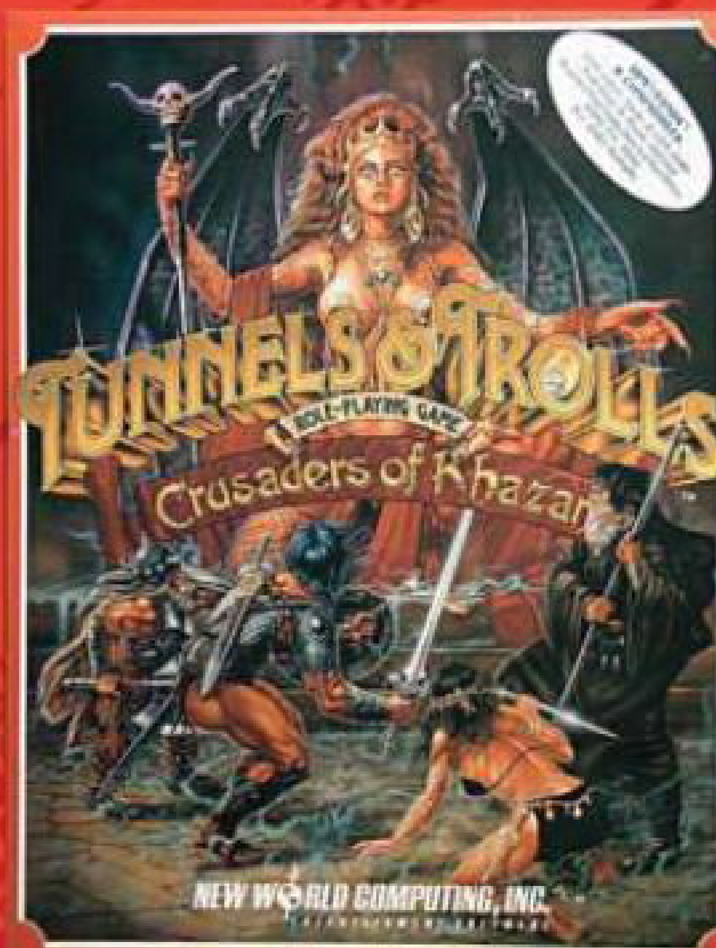
TRANSFORMERS PRIME (ACTIVISION)

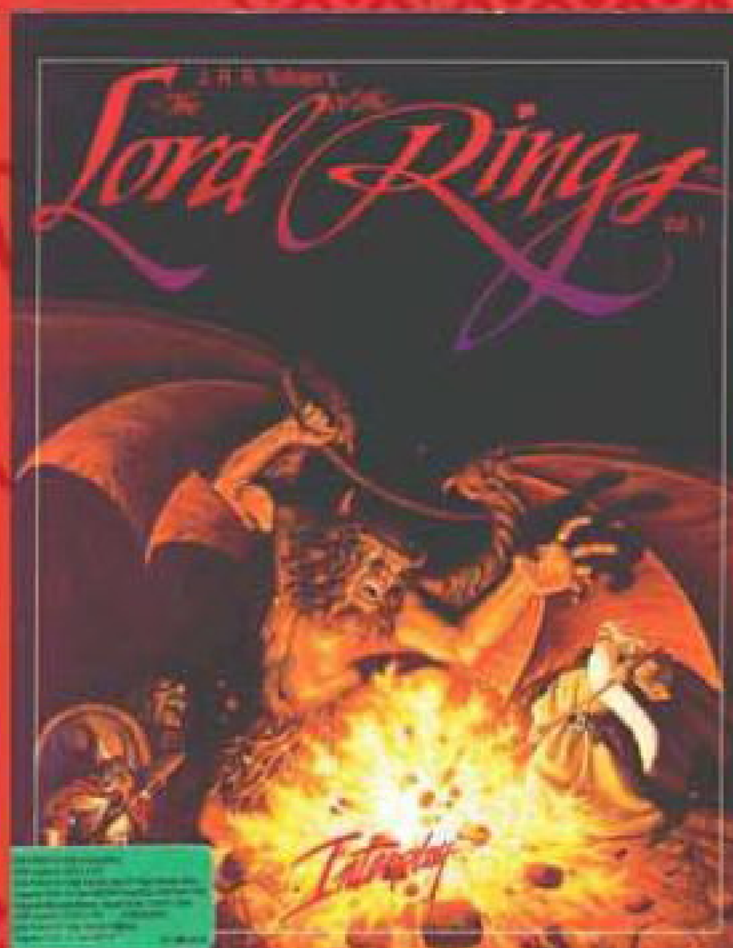
20

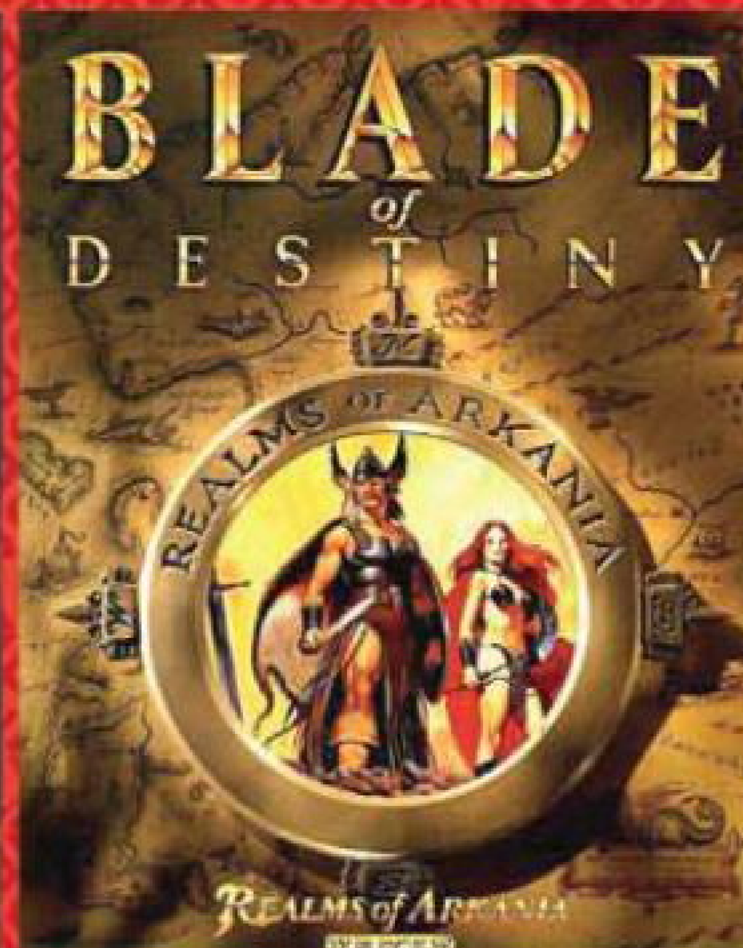
Экшн (по большей части – beat'em up) по мотивам мультсериала, стартовавшего в 2010 году. Поклонникам Трансформеров предложат воспользоваться чувствительностью геймпада к наклонам, чтобы пилотировать Бамблби, и апгрейдить навыки Оптимуса Прайма посредством тачскрина. Десептиконы в списке доступных персонажей тоже представлены. СИ

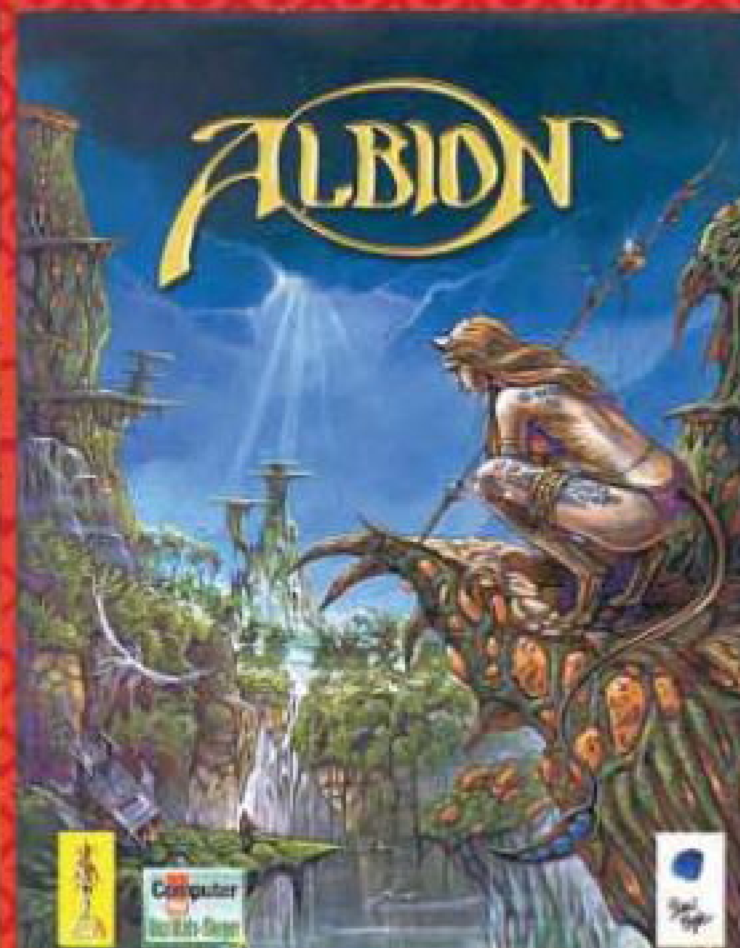
Святослав
Торик

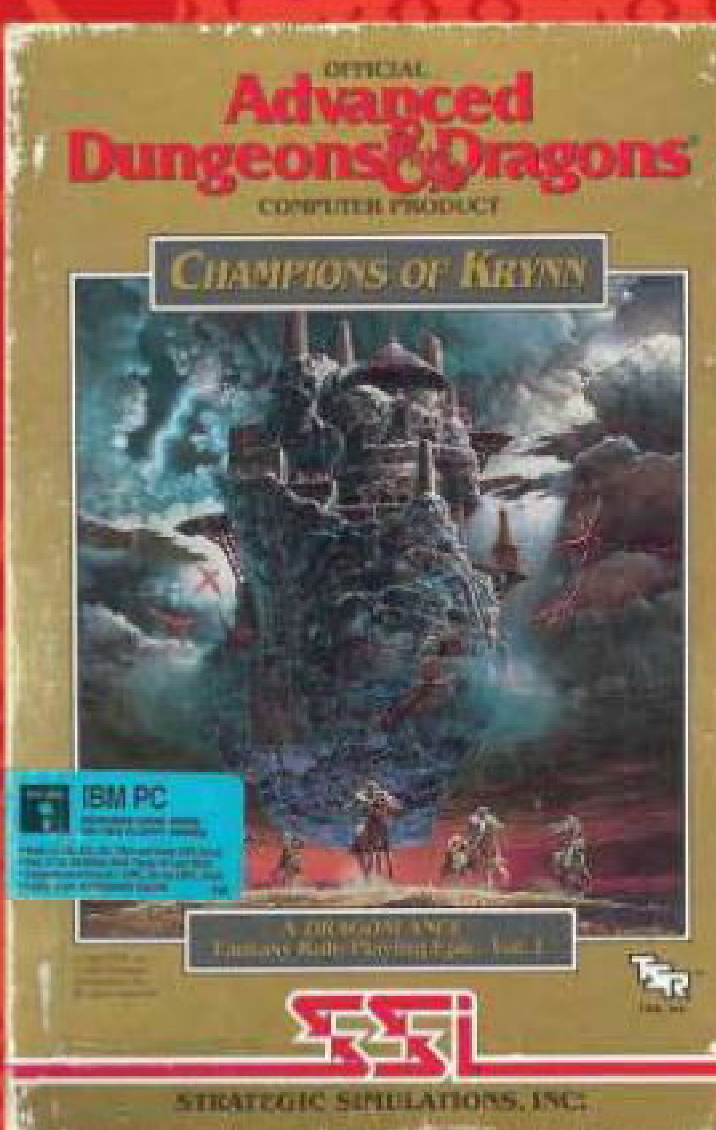




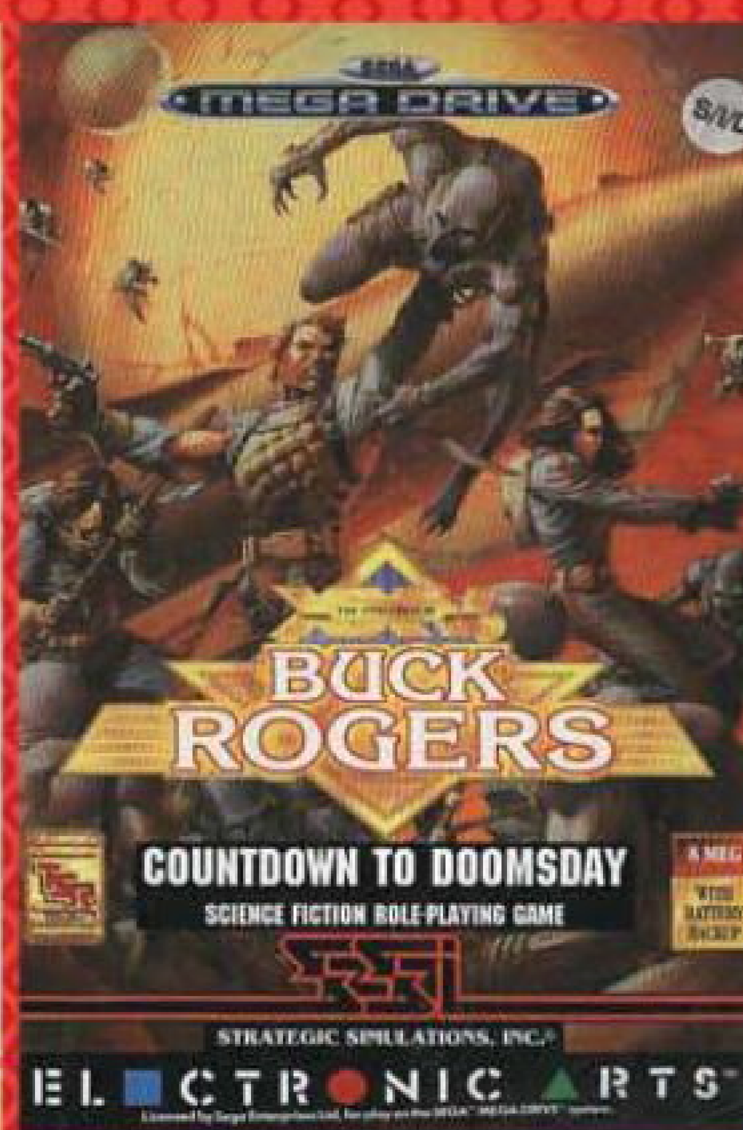


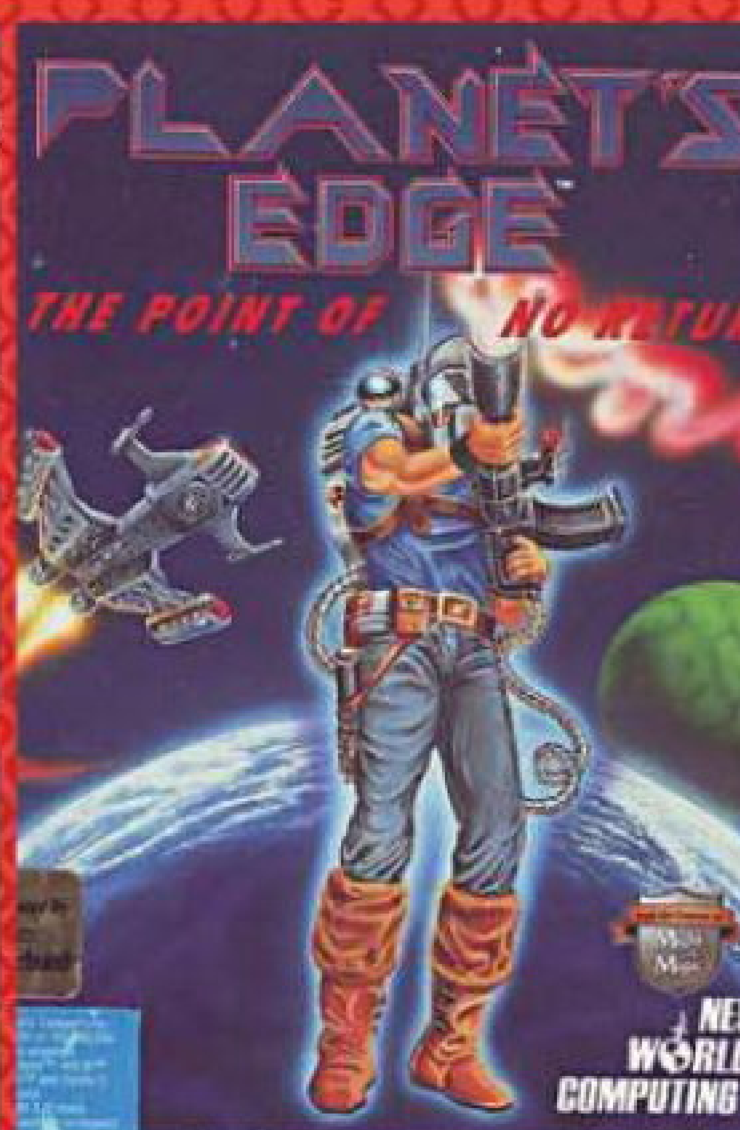


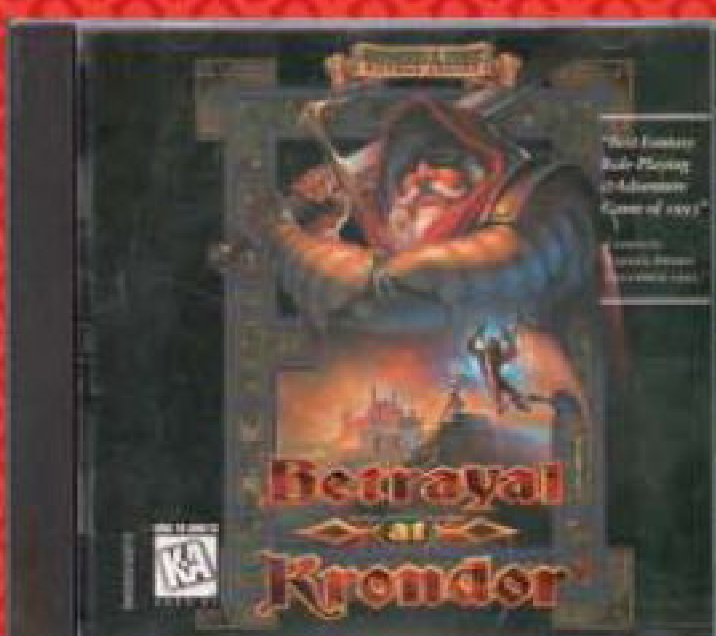




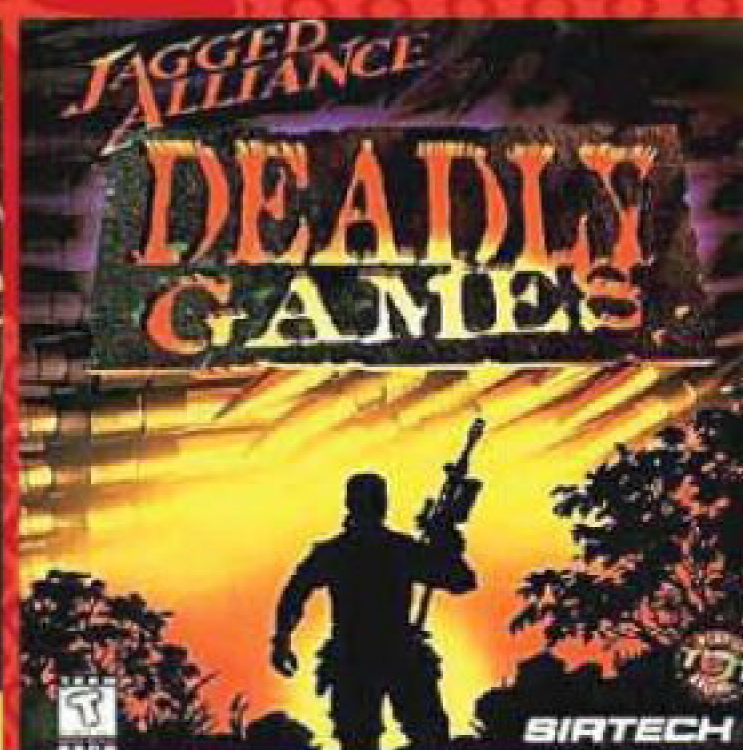


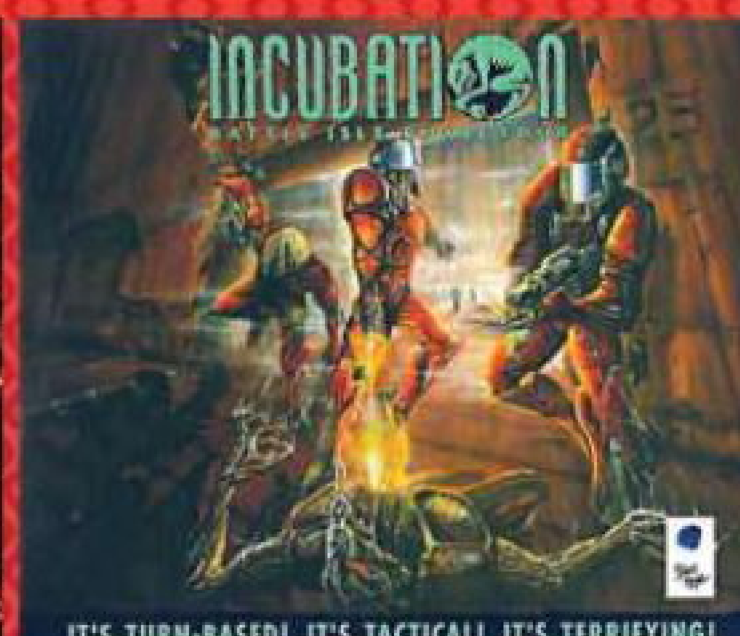






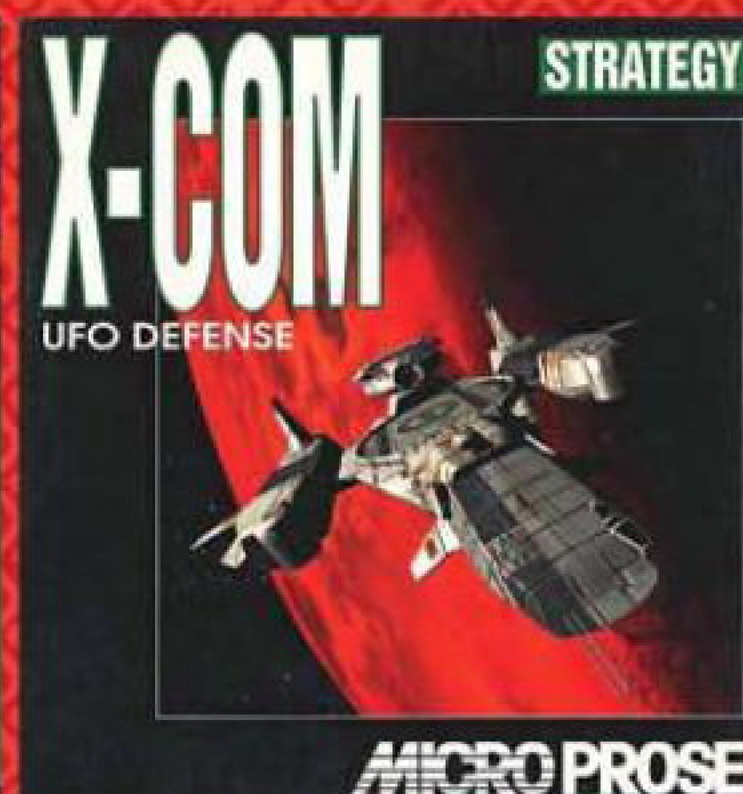










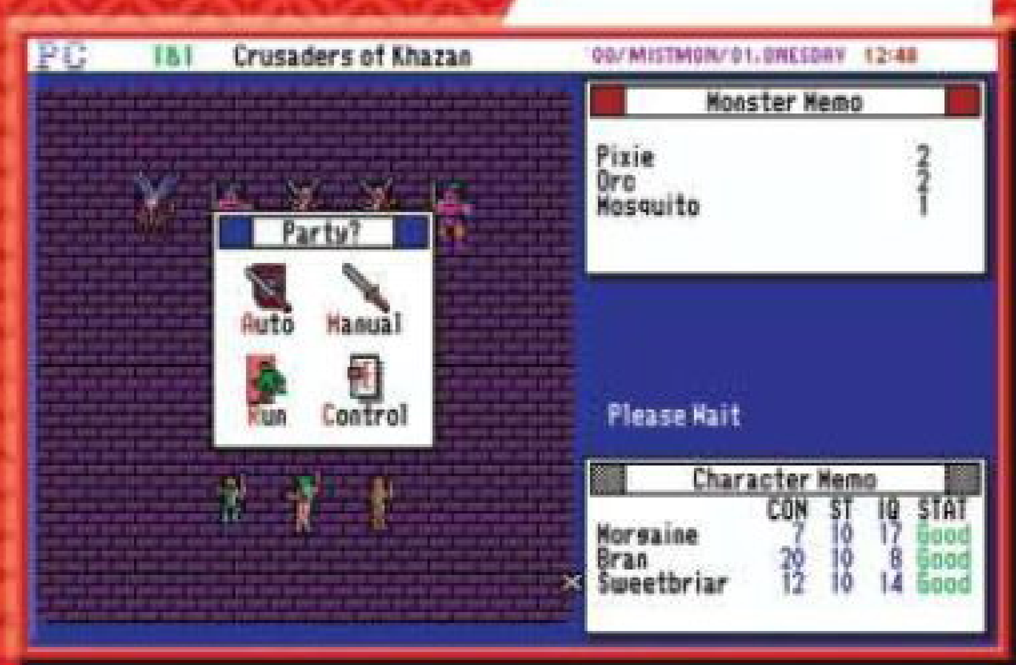




КОМПЬЮТЕРНЫЕ TRPG: ВЕХИ ИСТОРИИ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ. ДЕВЯНОСТЫЕ

В ПОЗАПРОШЛОМ НОМЕРЕ Я ПОВЕДАЛ ТОМ, КАК ЗАРОЖДАЛСЯ И РАЗВИВАЛСЯ ЖАНР ТАКТИЧЕСКИХ РОЛЕВЫХ ИГР НА ДОМАШНИХ И ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРАХ. РОВНО ДЕСЯТЬ ЛЕТ ПОНАДОБИЛОСЬ ЭТОМУ ОТВЕТВЛЕНИЮ ОТ КЛАССИЧЕСКИХ RPG, ЧТОБЫ ПРОЙТИ ПУТЬ ОТ ЦВЕТНЫХ КВАДРАТИКОВ ДО ЗРЕЛИЩНЫХ РЫЦАРСКИХ СРАЖЕНИЙ В 2D. ДАВАЙТЕ ПОСМОТРИМ, ЧЕГО ДОСТИГЛИ КОМПЬЮТЕРНЫЕ TRPG В ДЕВЯНОСТЫЕ ГОДЫ ПРОШЛОГО СТОЛЕТИЯ.



▲ Режим «Автобой» набирал популярность в играх, где количество боев превосходило все разумные границы.

Напомню несколько простых правил фильтрации. Никаких варгеймов с танками, гусарами, редутами, ура-мы-ломим-гнутся-шведы. Никакой портированной «японщины» (только немного оригинальной «корейщины»). Никакого «реалтайма с паузой». Только походовые или пофазовые бои, вид сверху или в изометрии, а главное – партия из прокачиваемых соратников.

В процессе подготовки материала я перерыл тонны сведений о TRPG девяностых, однако постарался избежать поделок от независимых разработчиков, которые не несли ценности для жанра вообще. Практически каждая из этих двадцати трех игр/серий содержит нечто уникальное, ранее недоступное широкому кругу игроков.

В первой части материала я остановился на пороге нового, 1990 года. Это было неплохое начало самого урожайного на тактические игры десятилетия. В марте на своей первой родине свет увидела Tunnels & Trolls: Crusaders of Khazan (1990), результат совместного труда безвестных японских разработчиков и Джона ван Канегема. У нее были свои преимущества, а подробнее об этой игре расскажет рубрика Retroactive в «Стране Игр» №05'2011.

На противоположном берегу Тихого океана тем временем вышла игра, положившая начало новой серии тактических ролевых игр. Strategic Simulations Inc, как вы помните из прошлой части материала, заключила договор на разработку и выпуск игр по лицензии AD&D. Для тех, кто о ней ни сном, ни духом, а только краем уха, поясню: это такая экосистема, в которую вписаны различные монстры и гуманоиды, правила проведения боя, создания игровых персонажей и более или менее свободный сторителлинг. Все это может быть помещено в придуманную кем-нибудь вселенную, причем одних только официальных миров к данному моменту подробно описано порядка тридцати. Первые компьютерные игры от SSI выходили по франшизе под названием Forgotten Realms, скоростным порядком набиравшей в те годы очки культовости, а впоследствии студия переключилась и на другой популярный сеттинг – Dragonlance.

Новая трилогия началась с Champions of Krynn (1990), продолжилась через год Death Knights of Krynn (1991), а завершилась The Dark Queen of Krynn (1992). Все они сколочены на том же движке, что и Pool of Radiance, но поскольку речь идет о другой вселенной, то и правила игры здесь несколько иные. В Champions of Krynn, например, время не просто меняло ночь на день, но еще устанавливало положение трех лун Кринна, что влияло на эффективность заклинаний трех видов магов этой вселенной. Сама игра стала заметно проще по сравнению с серией-зачинательницей – минимум голово-

ломок плюс возможность выбирать сложность боя: слабые враги и мало опыта либо сильные оппоненты и вагон экспы. К слову, опыт можно было получить и за небоевые действия. Наконец, интересной фишкой стал двойной финальный бой – сначала надо было завалить одну группу товарищей с якобы последним боссом, а потом без малейшей передышки и возможности сохраниться еще одну – с совсем-совсем последними боссами. Подобных решений в компьютерных TRPG я вспомнить не могу, а вот в консольной серии Shining Force каждая игра точно так же завершалась.

Все это воплотилось и в другой серии игр от SSI. В октябре того же года вышла Buck Rogers: Countdown to Doomsday (1990), также созданная по официальному сеттингу (который, в свою очередь сконструирован по серии ретро-космических комиксов двадцатых годов), только на этот раз дело происходит в мрачном мире XXV века. Человечество поделилось на две основные фракции: милитаризованная тирания



▲ Как и в варгеймах, грамотно выстроенная оборона – ключ к успеху. Даже если обороняется с полдюжины низкоуровневых героев Кринна.



▼ В версии Buck Rogers для Sega Megadrive обшаривание местности происходило в том же формате, что и стычки с врагами. На псевдотрехмерье консольного мотора не хватило.

Russo-American Mercantile, засевшая на Марсе, и New Earth Organization – читай «хорошие парни». Еще есть пираты и инопланетяне, но в этой истории они задвинуты на второй план. Основа Buck Rogers – все тот же движок, где исследования происходят от первого лица, общение идет посредством текстового меню, а перестрелки совершаются в изометрии. Шестерка героев в партии состоит из землян, марсиан, венериан и прочих инопланетян, а в один классовый ряд с воинами и медиками встает «пилот ракеты». Это действительно важно, потому что в Buck Rogers придется периодически сражаться с крейсерами RAM и пиратами, отдавая своим подопечным команды: прицеливаться, маневрировать, стрелять и так далее. Позже вышел порт для Sega Megadrive (вырезана внушительная доля контента, включая некоторые расы и классы), а через два года появился и сиквел – Buck Rogers: Matrix Cubed (1992).

Еще один релиз тем временем произошел в Европе. Французские игровые разработки восьмидесятых и девяностых можно смело упоминать в одном контексте с японскими: Exxos, Cryo, Coktel Vision, Infogrames, Delphine Software International, Silmarils – все эти студии выдавали шедевр за шедевром (две трети которых, увы, остались недооцененными). Последняя из этого списка и отличилась, выпустив тактическую ролевую игру Crystals of Arborea (1990). Для своего времени у нее была очень простая боевая система: на расчерченном поле 6x7 клеток размещаются семь персонажей игрока и враги. Воины могут атаковать восемь соседних клеток, лучники – по прямой или по диагонали не менее чем через одну клетку, а магам вообще пофиг на линию видимости, но любое заклинание кастуется два хода. Все битвы сводились к тому, чтобы уводить магов подальше в тыл, а лучников держать так, чтобы враг, метнувшись к одному, мог поймать стрелу от второго. Авторы, впрочем, не стали развивать тему TRPG, предложив в сиквеле реалтайм от первого лица. Ну и не больно-то хотелось.

Аккурат к Рождеству в Америке вышел главный ролевый хит года: J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings, Vol. I (1990). За 55 баксов игроки получили не просто игроизацию «Братства кольца», но огромную, масштабную игру в открытом мире, сравнимую с сегодняшними лидерами жанра вроде Dragon Age и The Elder Scrolls. Для пущей крутости в CD-версии, выпущенной несколько лет спустя, эпизоды перемежались фрагментами из классического мультфильма 1978 года, а продюсировал все это дело небезызвестный Брайан Фарго, основатель и на тот момент директор Interplay. Можно много и со вкусом обсуждать интересные и неканоничные события вроде предотвращения индустриальной революции в Хоббитоне и поиска топора Дурина в глубинах Мории, но эта статья все-таки о другом. Боевка в LOTR не требует семи пядей во лбу: случайные встречи сводятся к окружению врага и кликанью по иконке атаки, благо даже холодное оружие имеет достаточно большой радиус попадания. Через два года вышло продолжение, J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings, Vol. II: The Two Towers (1992). Как и в книге, герои разделились на несколько партий, и игра сама решала, когда показывать игроку табличку «А тем временем...» и переключаться между отрядами Арагорна, Гэндальфа, Пиппина и Фродо. Поздний релиз (пока новинка появилась в магазинах, сменилась почти вся команда), устаревшая графика и линейность игры не привлекли большое количество игроков, и «Возвращение короля» так и не стало заключительной частью серии.



▲ Французы сделали игру, больше похожую на сложные шашки, нежели на TRPG. Жаль, остальные элементы подкачали – Crystals of Arborea очень сложная игра.



Три хоббита запинали волка! Лута нет и не будет – ищите секретки, вскрывайте сундуки.

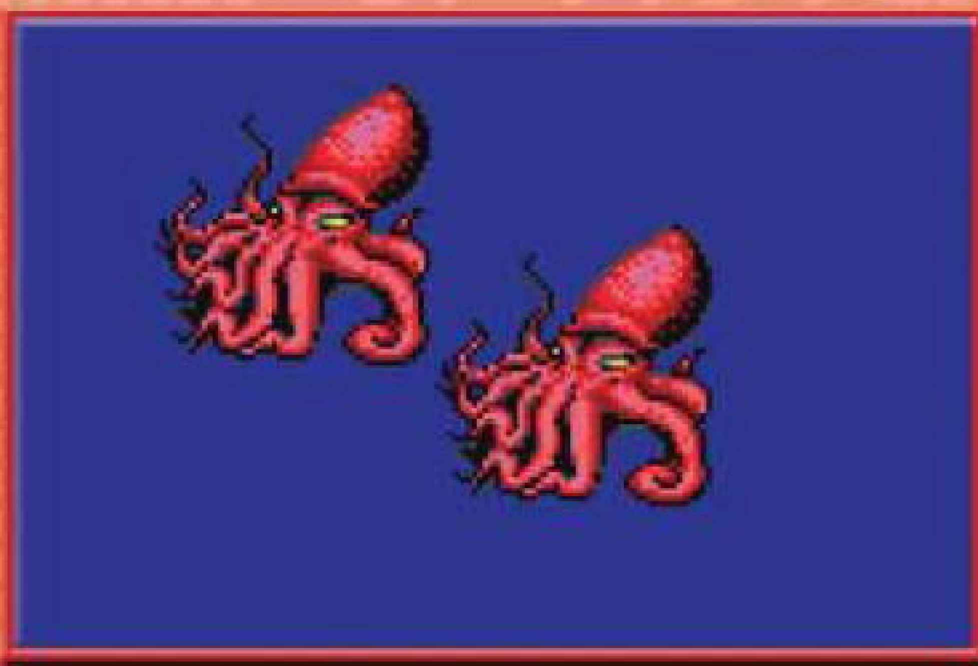
Новый год, в пику предыдущему, на TRPG оказался бедноват, но этот недостаток моментально нивелирует первый же экспонат. Вышедшая в марте игра, сделанная на все том же движке «золотой коробки», обладала одним серьезным преимуществом: Neverwinter Nights (1991) была первой полностью графической MMORPG в истории. Каждый игрок управлял лишь одним персонажем, но это онлайн, детка, тут люди объединяют усилия против монстров. А иногда (особенно если align позволяет) и против других игроков. К сожалению, проект уже давно закрыт, серверы разобраны на запчасти, и поиграть в настоящий NWN на данный момент не представляется возможным.



В те времена еще не знали, что для хорошей MMORPG нужен конфликт, поэтому персонажи играбельных рас и классов на заставке NWN стоят напротив всяких жутких монстров. Сравните с загрузочными экранами World of Warcraft, например.

Зато можно поиграть в еще одну ролевую игру от SSI. Дилогия, состоящая из Gateway to the Savage Frontier (1991) и вышедшей в последующем году Treasures of the Savage Frontier (1992), повествовала о событиях в том же Forgotten Realms, но без привязки к событиям основной серии или NWN. К огромному разочарованию фанатов, игра не показала такой же мастер-класс нарратива, как Champions of Krynn или Buck Rogers, заставляя геймеров буквально выпытывать из NPC дополнительные квесты. К битвам добавилась пара деталей: из-за плохой погоды снижались очки передвижения и шанс попадания, причем снежный шторм

Гигантские кальмары – вероятно, единственная причина поиграть в Gateway to the Savage Frontier.



мог настигнуть вас даже в подземелье. А еще в бой могли ворваться подкрепления – как раз в тот момент, когда вы потратили самое мощное заклинание, поджаривая последнего бандита. Обрадую звереющего читателя: это было последнее упоминание об игре из «золотой коробки» в тексте. Они мне тоже порядком поднадоели.

Ноябрь. Вышла Planet's Edge: The Point of no Return (1991) – я уже рассказывал о ней в рамках текста про компанию New World Computing, разработавшую этот уникальный сплав из разных жанров, не последнее место в котором занимает походовая тактическая боевка. За подробностями отсылаю все в ту же «Страну Игр» №05 за 2011 год.

Закончился год невыразимым ужасом, казнью египетской и ночным кошмаром любого поклонника жанра. Если вы когда-нибудь увидите дискету с надписью Disciples of Steel (1991), бегите от нее всеми конечностями. Практически отсутствующий сюжет при огромном количестве однообразных подземелий, отвратительно организованном интерфейсе и наборе эксплойтов вроде бесконечного воровства и продажи предметов подчеркивается лишь одной оригинальной и действительно удачной чертой: описательный характер каждого хода. Не просто «Каэрис бьет мечом орка на n очков здоровья», а «Метким ударом меча Каэрис сносит орку кусок скальпа, обнажая его кровавый череп». Реально обидно, что столько трудов литературного редактора похоронено усилиями его коллег по студии.

Давайте еще на пару абзацев вернемся назад в Европу и во времени. В 1984 году Ульрих Кьесов, переводивший руководства к различным ролевым системам вроде тех же Dungeons & Dragons и Tunnels & Trolls, выпустил свою собственную – Das Schwarze Auge («Черный глаз»). Она моментально стала самой популярной настольной игрой в Германии, и на волне успеха Ульрих гигантскими темпами превратил ее в огромный комплекс взаимосвязанных величин: к третьему изданию у персонажа было по семь положительных и семь отрицательных черт, а в его распоряжение поступало более 80 талантов и 120 заклинаний. Все это великолепие легло в основу трилогии Realms of Arkania, состоящей из Blade of Destiny (1992), Star Trail (1994) и Shadows over Riva (1996). В отличие от SSI, немецкие разработчики действительно вкладывали в эту серию душу и ударный труд, поэтому каждая следующая игра обнаруживается на ступеньку выше предыдущей, и не только в плане навороченности ролевой си-



Реролл персонажей в Planet's Edge очень простой: вы убиваете соратника, возвращаетесь на базу и выбираете одного из его клонов, наиболее подходящего под текущие задачи. Цинично, зато жизненно.

«Уверенный поход вашей группы был прерван группой вероятного противника. Вы встретили волковоина». Ну почему все остальное в этой игре настолько инвалидное?



стемы, но и в техническом аспекте тоже. Если в Blades of Destiny перемещения по городам и весям были походовые и в VGA с MIDI-музыкой, то в Shadows over Riva – в реальном времени, с SVGA и поддержкой трехмерных ускорителей, с аудио-треками на CD. Отдельно поражает проработанный, умоляющий исследовать себя мир (запасайтесь факелами и веревками!) – впрочем, секрет раскрывается в титрах: исполнительным продюсером всех трех Realms of Arkania числится Гвидо Хенкель, впоследствии переехавший из Германии на калифорнийские берега и спродюсировавший там Planescape: Torment. Кстати, зацените одну из его идей в Blades of Destiny: каждый раз, когда вы сохраняете игру, со всех персонажей партии списывается очко опыта.

Но хватит дифирамбов – посмотрим ближе на предмет обсуждения. Поскольку в настольной игре маневрирование на поле боя не предусмотрено, то специально для Realms of Arkania разработчикам пришлось аккуратно ввести очки передвижения и влияние на них. Количество movement points зависит исключительно от загрузки персонажа в килограммах относительно показателя его силы, так что волшебники с наковальней в котомке вообще не могут сдвинуться с места, в то время как обнаженные воины, вооруженные мечом, способны пересекать половину поля боя за один ход. Пресловутые сотни талантов и заклинаний действительно уникальны – от повышенного урона по животным до принуждения врагов к задорным танцам. Задумчивый игрок проведет за обычной трепкой местной фауны увлекательные часы, тестируя заклинания, лишенные внутриигрового описания. Не стоит забывать и про обязательные отрицательные черты персонажей – страдающих арахнофобией стоит держать подальше от пауков, а суеверных товарищей не подставлять под воздействие магии. Все три части Realms of Arkania выходили и в США при помощи Sir-Tech, а вот четвертая была незадолго до рождения похоронена под извещениями о банкротстве немецкого издателя. Впоследствии Das Schwarze Auge воплощалась в серии мобильных игр и в нынешнем цикле The Dark Eye (Drakensang, Chains of Satinav и будущая The Demonicon), но это уже история совсем другого жанра.

Представьте себе боевые правила AD&D, по которым сражаются... космонавты. Галактики представлены в виде кристаллических сфер, внутри которых соседствуют звездные системы со своими разнообразными планетами. Космические корабли в сеттинге Spelljammer выглядят так же, как и обычные – деревянные галеоны с открытыми палубами (и собственными гравитационными полями). Поэтому одним из важнейших ресурсов является обычный воздух – отправляясь в путь, необходимо пополнить запасы кислорода, заодно прикупив товаров для продажи втридорога на другой планете. Единственная компьютерная игра, вписанная в это необычное мироустройство – Spelljammer: Pirates of Realmspace (1992). Как и в Buck Rogers, большую часть времени игрок проведет за космическими боями, только уже в реальном времени и от первого лица... эммм... корабля. Взятое на абордаж судно тут же заполняется офицерами (читай, партией), и на-



▲ Часть функций, обычно прячущихся в подменю типа «Заклинания» или «Действия», вынесена наружу. Как часто вам нужно обращать умертвий в бегство?



Для серьезной, навороченной тактической ролевой игры интерфейс Realms of Arkania: Blade of Destiny, мягко говоря, минималистичен. Причем таким он остается на протяжении всех трех серий.



◄ Итак, вы – обреченный на смерть гладиатор, который объединяется с группой таких же бедолаг. Первые несколько часов в Dark Sun проходят на поле битвы – после арены нужно будет как-то удрать из города.

▲ Так, конечно, рисовать нельзя, даже если ты заслуженный разработчик малобюджетных RPG.

чинается походовое сражение с привычными правилами. Надо сказать, что довести бой до конца получалось не у всех. Управление именно тактической частью заметно отстает по увлекательности от самой игры, к тому же – глюки, десятки и сотни их; даже для запуска игры пришлось долго химичить с конфигурацией MS-DOS. Жаль, что на возвращение к этой теме почему-то никто так и не сподобился.

Новый сезон открыла ролевая игра, заслуживающая отдельной статьи. У Betrayal at Krondor (1993) была масса достоинств, в числе которых – мощная литературная поддержка со стороны Рэймонда Фейста, чьи фэнтэзийные романы по исторической проработке наступают на пятки произведениям Джорджа Мартина. Кроме этого технически BaK превосходила на две головы все, что тогда выходило – разработку вела студия Dynamix. Сражения были немудреные (всего два класса – не по хардкору!), однако ничего похожего не было ни до, ни после «Крондора». Главная характеристика персонажа – выносливость: чем серьезнее ранен персонаж, тем слабее он бьет, хуже попадает по цели да еще и еле волочит ноги; выносливость же тратилась и при колдовстве. Падение соратника не означало перманентную смерть, но состояние «смертельное ранение» можно либо вылечить в храме за огромные (особенно поначалу) деньги, либо очень долгим и тоже разорительным отдыхом в гостинице. Каждая битва мало того что начиналась полностью выздоровевшей командой, так еще и проходила в режиме «отгоняй раненого подальше от замеса». Всего в сражении оказывалось участников шесть-семь, из них героев – всегда трое, поэтому особой тактики тут не наблюдается, зато умения качаются по мере применения: часто ловишь удары? Вот тебе плюс в защиту. Из-за размолвки с Фейстом сиквел Betrayal in Antara (1997) на том же движке пришлось заполнить другими текстами, а чуть позже вышел и официальный сиквел – Return to Krondor (1998), разработанный совсем другой студией.

▼ В «Крондоре» было не совсем обычное, зато удобное управление – вместо выбора из множества вариантов атаки достаточно было щелкнуть левой или правой кнопкой мыши. Но магия все равно кастовалась отдельно.



Осенью 1993-го свет увидел еще один основатель TRPG-династии – такой же короткоживущей, впрочем. Несмотря, а точнее, благодаря успешным продажам своих игр, SSI потратила много денег на эксперименты, к тому же проекты на движке пятилетней давности в эпоху SVGA и усилившейся конкуренции со стороны ловких новичков потеряли свою привлекательность. Студия решила сделать технологический рывок, разработав новый движок для будущих игр – в том числе и онлайновых. К сожалению, Dark Sun: Shattered Lands (1993) вышла слишком поздно и собрала слишком мало, чтобы уберечь своего родителя от банкротства (в итоге SSI продалась Mindscape). А жаль, потому что и сеттинг интересный – да, это опять AD&D – и сама игра не зря получила статус культа. В ней были две уникальные расы – человекодварфы и гигантские богомолы – и псионика, действующая наравне с обычной магией. Количество сторон не всегда было равно двум: в процессе появлялись и сражающиеся на стороне игрока NPC, а ближе к концу игры на поле битвы состязались целые армии. Dark Sun была довольно сложной, но очень увлекательной игрой. Позже вышло продолжение Dark Sun: Wake of the Ravager (1994), а еще через два года была запущена MMORPG на том же движке – Dark Sun Online: Crimson Sands (1996), которая из-за многочисленных ошибок не продержалась и двух лет.

Следующий год ознаменовался стартом двух самых ударных серий компьютерных TRPG и одной малоизвестной – и это обстоятельство я нахожу прискорбным. Yendorian Tales Book I (1994), может, и нет смысла ставить в один ряд с гениальными произведениями и к тому же коммерческими хитами, но как можно обойти вниманием игру, в которой вам предложат не исцелить ваших погибших товарищей, а захоронить их, чтобы можно было набрать новое «мясцо» в партию? Ну а если серьезно, то да, в боевом плане Yendorian Tales не давала ничего нового, кроме того, что для колдовства требовалась не только мана, но и особая руда, являющаяся центром повествования, причем из-за одного этого обстоятельства в игре есть класс Miner. К Yendorian Tales попытались прицепить еще два продолжения, но там переделали весь интерфейс, и исследования с битвами игрок наблюдает уже от первого лица. Откуда только мода такая пошла?

Независимые разработчики тогда нещадно штурмовали пользователей, и в тот же год состоялась вторая попытка. Увы, в тактической ролевке Nahlakh (1994) нет ничего такого, ради чего в нее вообще стоит поиграть, кроме манящей формулы «скиллы качаются их использованием». А вот в ее сиквеле, Natuk (1999), были в том числе и составные заклинания, чем-то напоминающие Magicka, и возможность бить в различные части тела, вызывая у противника моментальную слепоту или хромоту. Впрочем, к тому времени уже вышел Fallout, и примитивная, самобытная инди-TRPG уже никого не интересовала.



▲ В Jagged Alliance был впервые продемонстрирован перехват замелькавшего в поле видимости гражданина. В этом режиме, если у инициативного бойца оставались очки действия, можно было подстрелить невезунчика до того, как тот выполнит свою гадкую задачу.

▲ Ситуация с жанровой принадлежностью X-COM весьма запутана: по всем признакам это TRPG (характеристики бойцов растут с опытом), но называют ее исключительно «походовой стратегией».

А теперь позвольте представить: наш первый гвоздь сезона, один из двух и по сей день существующих TRPG-сериалов, основатель поджанра «современные боевые действия малым составом в натуральную величину» и просто культовая игра, которую не стыдно запустить и сегодня – Jagged Alliance (1994)! Поверьте, будь у меня время и место в журнале, я бы еще раз с удовольствием рассказал обо всех прелестях этой тактической ролевой игры про наемников, но за неимением оных ресурсов отсылаю вас к «Стране Игр» #03 за 2011 год, в котором опубликован мой рассказ, а также интервью с главным разработчиком. Отдельно отмечу важную для этого материала веху: Jagged Alliance: Deadly Games (1996) была первой компьютерной TRPG со строгой помиссионной структурой – никакого выбора, никакой «песочницы», никаких случайных боев.

Вторым хитом, испытавшим аналогичную судьбу, стал X-COM: UFO Defense (1994). Точно так же я могу много рассказать о своей борьбе с коварными пришельцами, но для нас всех будет лучше, если вы откроете «Страну Игр» #12 за все тот же 2011-й год. И не забудьте поиграть в римейк от Firaxis – говорят, он все еще торт (сам пока не запускал, приберег на новогодние праздники).

Год 1995-й для компьютерных TRPG можно смело объявлять годом Китая: вышли всего две новые игры, обе на китайском языке и даже от одного и того же китайского издателя. Поиграть ни в Jinyong Qunxia Zhuan (1995), ни в Xianjian Qixia Zhuan (1995) мне по понятным причинам не удалось, но одним глазком заглянуть в культурное наследие Поднебесной империи было бы любопытно: оказывается, первая игра разработана по мотивам книг самого растиражированного китайского писателя Цзинь Юна, а вторая стала основой для долгоиграющей серии не только игр, но и телесериала. Увы, ни одна из них не вышла на Западе, так что промаркировать их ценность для жанра я не могу, равно как не могу и пропустить их мимо этой статьи.



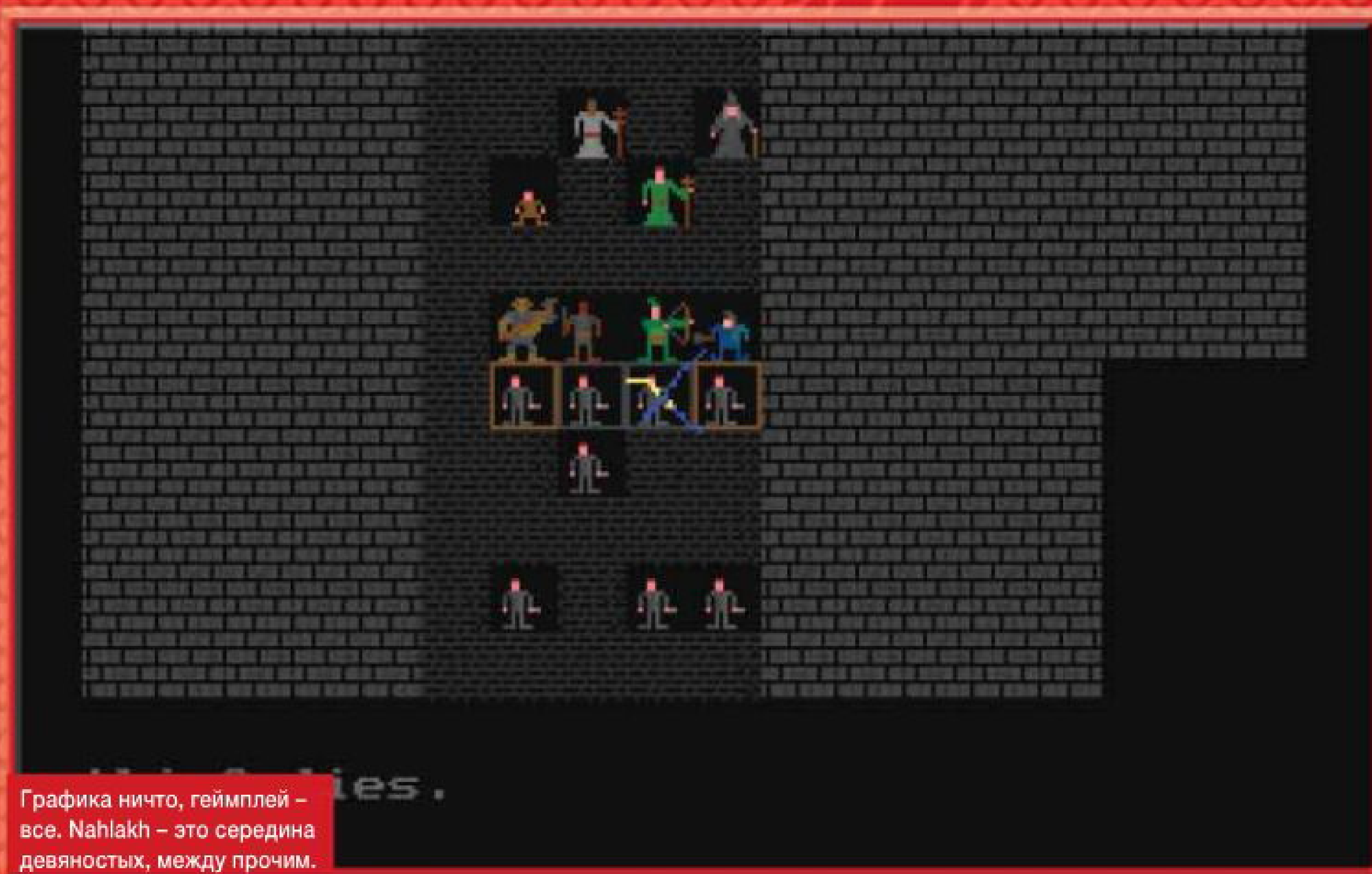
Про автора этого скриншота, нашего соотечественника, не испугавшегося иероглифов, я расскажу в отдельном материале.



▲ Albion отличается не только симпатичным преподношением себя игроку, но и некоторой драмой. Из представленных персонажей выживут только... нет, не скажу.

Нет, все-таки я ошибся: был еще один релиз в том году. В октябре на своей немецкой родине вышла удивительная TRPG с тернистой судьбой – Albion (1996). Не очень эпичный, но вставляющий сюжет про десантную команду с Земли, потерпевшую крушение на планете дикарей, магии и цветастой растительности, сопровождался многочасовыми исследованиями очень красивой местности (потому что изначально ее программировали для «Амиги», а там любят, когда все такое яркое и пятнистое). Боевка, обратно, была примитивной – на очень небольшом поле предлагалось расставить группу и выбирать между перемещением, атакой, использованием предмета или чтением вслух местного заклинания. Пожалуй, изо всех гостей этого спецматериала Albion дает игроку самые скудные тактические возможности, но красивая же, зараза!

Может показаться, что в позапрошлом десятилетии Jagged Alliance была единственной серьезной TRPG про современные боевые действия. Это не так – была еще одна попытка занять милитари-сектор, из которой даже худо-бедно получилась серия игр, но ей отчаянно не хватало внимания как публики, так и самих разработчиков. Дело в том, что Wages of War: The Business of Battle (1996), хоть и повторяла формулу JA, относилась к игроку гораздо жестче: не прощала ошибок, была скупа на возмещение ущерба, и очень любила подгадить. Остаться в одном выстреле от победы с заклинившим пистолетом-автоматом и на последнем дыхании единственного выживше-



Графика ничто, геймплей – все. Nahlakh – это середина девяностых, между прочим.

го наемника? Запросто. Но за все мучения была и награда: подробные характеристики как наемников, так и вооружения. Полностью озвученные бойцы развивались и прикипали к сердцу, хотя в игре было всего пятнадцать миссий, складывающихся в некое подобие кампании. Этот сериал выглядел куда серьезнее, чем Jagged Alliance, к тому же разработчики учли некоторые минусы, и в Soldiers at War (1998) можно было уже не задерживать дыхание и молиться перед выстрелом. Вторая серия была не про наемников, а про Вторую Мировую, но основные детали вроде прокачки бойцов и необходимости дымить мозгами при каждом огневом контакте остались на месте. Похоронила серию Avalon Hill's Squad Leader (2000), потому что движок был тот же самый, пятилетней давности (только интерфейс переработали), а геймплей скатился в какой-то карикатурный варгейм с уродцами. Через год студия-разработчик прекратила свое существование, и поделом ей.

Как SSI не постеснялась перейти от масштабных варгеймов к ролевым играм, так и Blue Byte Studio, чьей главной серией на тот момент была тактическая стратегия Battle Isle, решила после успеха Albion еще раз опробовать свои силы в жанре TRPG. Поначалу Incubation: Time is Running Out (1997) даже называлась Battle Isle 4: Incubation, но впоследствии дизайн игры так сильно изменился, что привязку к отцовскому сериалу запинали аж в подзаголовок для европейского рынка. Признаюсь: в свое время я пропустил игру, хотя был и наслышан, и начитан о ней самых хвалебных отзывов. Специально для этой статьи я с удовольствием наверстал упущенное, ничуть об этом не пожалев, – это действительно умная, интересная TRPG с уровнями ручной выделки и забавной по нынешним меркам графикой (а ведь это первая полностью трехмерная стратегическая игра). Каждая из двадцати пяти миссий изобилует нюансами, которые сразу раскрываются лишь перед теми, кто думает на несколько ходов вперед; остальные учатся на собственной шкуре. Одни монстры уязвимы лишь со спины, другие открываются только в момент атаки – значит, надо заранее выставлять персонажа на перехват (в отличие от X-COM или JA он тут гарантирован вне зависимости от характеристик, хватило бы патронов). Есть передвижные платформы и рушащиеся мостики, греющееся и заклинивающее оружие, состояние паники – на самом деле в Incubation не так много особенностей, но, в отличие от большинства TRPG, каждый маломальский момент необходимо держать в голове. Из современных аналогов с такой же потрясающей энергией на ум приходит разве что Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars для 3DS.

Предпоследний год уходящей эпохи принес лишь одно свежее дуновение (помимо очередных китайских и корейских поделок): Icarus: Sanctuary of the Gods (1998). Она была уникальна по всем параметрам: польский разработчик делает тактическую ролевку с японской «картинкой» и азиатским нарративом, и даже не на PlayStation, а исключительно под Windows 95! При этом визуально «Икарус» был отвратителен с самого начала – как, впрочем, и вся продукция Mirage Media – однако у игры нашлись свои поклонники и даже фанаты, в том числе в России. Из примечательных моментов вспоминается только возможность отменить сделанное передвижение (но не действие), что для консольных TRPG уже давно привычное дело, а на компьютерах – поди ж ты, впервые такое.

Еще до того как за словом «польский» в игровой индустрии начало следовать слово «шутер», у наших восточных братьев был шанс отличиться на совсем другом поле. Немало шума наделала другая TRPG от соседей: Gorky-17 (1999). Вообще-то она больше известна как первый локализационный эксперимент Дмитрия «Гоблина» Пучкова на игровом поле: если студия Snowball в своем переводе («творческой адаптации») просто сместила политический акцент, заменив агентов НАТО на героических сотрудников МЧС, то Гоблин превратил русофобский сюжет в залихватскую историю про спецназ с его специфическим армейским юмором. От оригинального ужастика, который разработчики гордо называли turn-based survival horror, не осталось в итоге ничего страшного.

Но не суть. Поляки явно увлекались Incubation, на что намекают и трехмерные модели, и разворот персонажа в любую сторону, и метания камеры по одной ей понятным принципам. Несмотря на открытый мир, все монстры заранее расставлены на позиции, поэтому каждый бой – он трудный самый. Собственная выдумка у дизайнеров оказалась одна – расстояние влияет не на шанс попадания, а на получаемый целью урон. Приятно, когда люди отказываются от рисков и случайностей в пользу небольшого, но гарантированного результата.

На «Одиуме» закончились девяностые годы для компьютерных TRPG, а вместе с ними и вторая часть моего исследования. В заключительном материале вы прочтете о тактических ролевых играх двухтысячных годов и том, как Россия стала новой родиной и братской могилой этого увлекательного жанра. **СИ**



Wages of War была самой серьезной милитари-TRPG, но вот не хватило разработчикам чутья и нежности.



В Incubation разработчики сумели сбалансировать большое количество всяких фишек и сложность прохождения, причем свой подвиг они повторили и в дополнении The Wilderness Missions.



Слово Droiyan, которым исчерчен фон этой картинки, использовалось как название игры в Германии. Не путать с Droiyan 2, корейским клоном Diablo.



Соратники в Odium подбираются по ходу движения вдоль сюжетных рельс.

Андрей Окушко



Мы не психопаты, мы – ролевики!

КАЖДЫЙ ИЗ НАС, ЧИТАЯ КНИГИ, ХОТЬ РАЗ МЕЧТАЛ ОКАЗАТЬСЯ НА МЕСТЕ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ. «НО ВЕДЬ ЭТО НЕВОЗМОЖНО, – СКАЖЕТ ОДИН. – ПОЛНОЦЕННОЙ ТЕХНОЛОГИИ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ ЕЩЕ НЕ ПРИДУМАЛИ». «ХА! – ЗАМЕТИТ ДРУГОЙ. – А РОЛЕВЫЕ ИГРЫ ЖИВОГО ДЕЙСТВИЯ (LARP) НА ЧТО? СДЕЛАЙ СЕБЕ МЕЧ, СМАСТЕРИ ЛУК, НАЙДИ ЕДИНОМЫШЛЕННИКОВ И ЕЗЖАЙ В ЛЕС. И ВООБРАЖАЙ СЕБЯ ТАМ ХОТЬ КОНАНОМ, ХОТЬ РОБИН ГУДОМ»...










МЫ НЕСЕМ КОЛЬЦО!

Помню, как все начиналось у меня. Небольшое объявление, вывешенное на факультете, почтовый адрес и приглашение прийти в создающийся клуб. Слов «ролевое моделирование» или «живое действие» там и близко не было, но клочок бумаги цеплял своим текстом и верно подобранной картинкой. Рискнул, написал письмо, получил ответ – и на долгие годы попал в цепкие сети так называемых «ролевиков». Увлекшись полевыми играми всерьез и надолго.

Тогда, в 90-е, это явление для постсоветского пространства было в диковинку. Милиционеры удивлялись группам товарищей с рюкзаками, из которых торчали переделанные в мечи лыжи. Родители не могли понять, что это за секта такая новомодная, где почему-то не требуют сдавать деньги местному «гуру», зато обязательно нужно самому пошить себе «прикид» (он же костюм), а то и кольчугу сплести. Деканаты косо смотрели на студентов, просящих выделить небольшой зал для концерта не известных старшему поколению исполнителей с непонятными именами «Тэм и Йовин».

Впрочем, чем-то новым клубы и игры были в Европе лишь для соцлагеря. На Западе в качестве предшественниц полевых игр можно назвать и мистерии, и комедию дель'арте, и военные маневры, и психологические тренинги. Но лишь с 70-х годов стартовали первые полноценные проекты на десятки и сотни людей. Такие, где каждый получал собственную роль и свою цель. Король размышлял об увеличении собственных владений, воины планировали всласть порубиться на мечах, а крестьяне – уберечь урожай от вторгшихся полчищ. И всем было по-своему интересно, ведь никто не заставлял выбирать одно и то же амплуа. Буржуа в следующий раз мог перевоплотиться в рыцаря, а менестрель – стать трактирщиком.

Конечно, приходили в LARP, в основном, романтики, прочие же частенько презрительно кривили губы при упоминании «эльфов и гоблинов». В лучшем случае отделываясь ремарками: «Полевые игры – это для тех, у кого воображения мало, нам и Dungeons & Dragons хватает». Но никакая настольная игра не сравнится с совместным выездом на природу, не даст того адреналина, что штурм реально построенной из бревен крепости, и не заменит посиделок у костра с непременным атрибутом – гитарой. И певцом с соответствующим репертуаром, разумеется.

Опять же, вовсе необязательно участвовать в LARP по фэнтези. Играют у нас и в «Звездные войны», и в стимпанк, и в Дикий Запад, и в доисторические времена. Перевоплотиться в Гарри Поттера или капитана Кирка можно вовсе не выезжая в лес, в так называемых городских или павильонных играх. И если мастерская команда, организующая ваш досуг, окажется хорошей, вы ни капельки не пожалеете о потраченных деньгах и времени.

▼ Орки из мира Warhammer. Несколько утрированно, но, по-моему, так и надо.



► Только не набирайте в Google «кожа ролевые игры». Вряд ли первые ссылки будут про LARP. Хотя и в лесах интересно одетые девушки тоже попадаются.



Юбилейный XX «Зиланткон». Без бала никуда – танцы давно любимы ролевиками.



▼ Для техногенных игр отлично подходят развалины заводов или даже заброшенные военные базы.



▼ Место действия – провинция Морровинд. Да-да, та самая, из The Elder Scrolls III.



ФЕСТИВАЛИМ, ФЕСТИВАЛИМ...

Если не хотите никаких квестов, но скучаете, например, по Средневековью, можно посетить выездной или городской фестиваль ролевых игр или исторической реконструкции. Походить в костюме горожанина среди лавок, попробовать блюда, приготовленные по старинным рецептам, поглазеть на рыцарский турнир или продемонстрировать собственные навыки в саберфайтинге. Крупнейший и старейший такой фестиваль у нас проводится в Казани больше 20 лет и зовется «Зиланткон». Но во многих областях России и государствах СНГ тоже есть свои конвенты.



МОЯ ПРЕЛЕС-С-СТЬ…

История «больших» LARP в СССР началась в 1990-м, когда под Красноярском организовали первые Хоббитские игрища (сокращенно «ХИшки»). Название как бы подсказывало: играть будем по Толкиену, так оно и случилось. С тех пор ХИ проводятся ежегодно, хотя команды организаторов редко совпадают. Еще бы, каждому мастеру хочется приобщиться к истории и остаться замеченными. Не у всех получается, понятно, но ХИшки по-прежнему собирают сотни и тысячи людей.

Вырос вокруг них и свой особенный фольклор. Бывалые часто рассказывают новичкам истории, как они «вырыли ров глубиной в два метра и построили крепость высотой в пять». Как ни странно, часто это оказывается правдой – горящий в глазах огонь творит чудеса. Например, легенда о белых стенах Минас-Тирита, которые Саурон так и не смог взять штурмом, взята с ХИ-99, где команда Гондора продемонстрировала феноменальную работоспособность, за неделю построив отличную крепостную стену. Не вымышлен и рассказ о ложном Ородруине, сделанном Врагом на других ХИ. Правда, говорят, что сделал он это в ответ на ложную партию Хранителей Кольца, выпущенную в мир Светлыми.

Да, дамы и господа, прелесть ролевых игр живого действия еще и в том, что все мы сами принимаем решения за своего персонажа, и такие же персонажи ходят вокруг нас. Способные на очевидные глупости и гениальные идеи. Все вместе мы и пишем историю выбранной вселенной, где Гэндальф вполне может использовать Кольцо Всевластья, а Саруман привести своих урук-хаев защищать стены роханской крепости от орков. Где Анакин Скайуокер остается на светлой стороне Силы, а Оби-Ван Кеноби, наоборот, поддается темной.

Конечно, подразумевается, что мы принимаем решения, основываясь на логике поведения персонажа, вживаемся в его шкуру. Но полного растворения в чужой личности не требуют даже самые жесткие своды правил. Какой смысл делать из LARP обычную театральную сцену? Кто захочет поучаствовать в постановке с заранее расписанными репликами, тот запишется в средневековый балаган и поедет по полигону (территории, где проходит игра) с выступлениями. Мы же ждем от полевых проектов свободы воли, пусть ограниченной сюжетом и правилами, но свободы.

Кстати, при выборе игр стоит ориентироваться не только на мир, но и на правила. Не каждому понравится участвовать в жестоких схватках на постапокалиптической Пустоши, где даже еду (самую обычную реалистичную тушенку) надо отбивать у соседней деревни. Или изображать из себя кроманьонца с каменным топором, пользуясь для разжигания костра в лучшем случае двумя кусочками кремня. Еще один критерий – сложность и запутанность правил. Если столкновение двух магов описано на двадцати страницах, к которым прилагается талмуд со списком заклинаний толщиной с «Войну и мир», лучше трижды подумать, прежде чем выбирать идти в волшебники. А потянете ли вы все это выучить, ведь подглядывать в распечатки вряд ли дадут.

▼ Вторые «Хоббитские игрища». Угадайте, кто на первом плане?

▶ В правилах прописывается многое, иногда даже игровой секс (посредством совместного поедания сгущенного молока, например). Не ешьте сгущенку в палатке в одиночку!





Монеты на играх могут быть как специально сделанными, так и настоящими. А для Fallout вполне подойдут крышечки от бутылок.



▼ Выглядит реалистично, но понятно, что никто никого по-настоящему плеткой не бил.

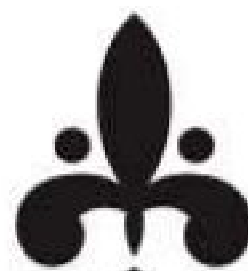


▼ А вот это – одна из последних ХИ, прошедшая в 2011-м. Урук слева будто списан с постера фильма.



КАЖДОМУ ПО ПОТРЕБНОСТЯМ

Экономика – одно из самых слабых мест LARP. Сколько было придумано систем – не пересчитать, и все равно часто игровых денег на полигоне не хватает или, наоборот, в избытке. Но бывали проблемы и похуже, скажем, когда мастерам очень хотелось ввести в действие систему чипов. Тогда каждому игроку приходилось регулярно получать бумажки, подтверждающие, что он сегодня поел. А возле крепостей «вырастали» поля с палочками, изображающими стада овец. К счастью, сегодня эта «гениальная» идея почти не применяется.



МАСТЕРА – (НЕ) КОЗЛЫ?…

Впрочем, критика хороша в меру. Ругая систему правил или выбранный полигон, важно не перебарщивать. В ролевых кругах давно стала расхожей фраза: «Мастера – козлы!», которой отдельные несознательные товарищи заранее клеймят любое действие мастерской группы. Забывая, что сделать даже не ХИшки, а маленький междусобойчик человек на двадцать – дело нелегкое.

Во-первых, надо придумать непротиворечивый сюжет, в котором для каждого найдется подходящая роль. Заранее заложить возможность добавления персонажей – вдруг в последний момент к вам захочет присоединиться парочка друзей? И нарисовать «шестеренку ролей» – систему взаимосвязи между героями и окружением. Поработать со всеми и каждым отдельно, хотя бы раз пообщавшись в онлайне (а лучше два – и лично). На все это нужно выделить время, а ведь мастерский труд не оплачивается. Взносы на игры редко окупают затраченные часы, поэтому если отправитесь на какие-нибудь ХИ-13 летом, не забывайте: создающие их люди работают для вас.

Во-вторых, надо еще и подготовить полигон. А для начала – найти его. Отнюдь не во всех лесничествах и регионах рады понаехавшим из разных уголков страны людям, занимающимся странным делом. Что греха таить, игроки и сами неоднократно давали повод к такому отношению, мусоря на территории или разжигая костры в неположенных местах. Так что мастерской группе приходится еще и следить за порядком, пресекая безответственное поведение.

В-третьих, придется распределить роли внутри коллектива, подобрав подходящих людей для каждой. Хорошо, если группа работает вместе годами, и все в курсе, что Петя прекрасно справляется с наведением порядка и раздачей ролей, а вот Вася быстро договаривается с местными властями. А если нет? Впрочем, это как раз наименьшая из проблем, обычно LARP делается сложившимся коллективом друзей, куда новички если и попадают, то по рекомендации своих.

Но самый ад начинается, так сказать, «в процессе». Раз – и Хранители вместо Ородруина отправляются в ближайший трактир. Что делать? Нельзя же нарушать свободу воли… Садятся мастера и придумывают выход, например, подсылая к Фродо и К старого знакомца-хоббита с информацией, что в Мордоре трактир-то получше будет. Конечно, это идеальный случай, порой приходится идти и на жесткие меры, запрещая определенные действия «волевым мастерским решением». Но хорошие организаторы стараются такого избегать, не желая превращаться в театрального режиссера, указывающего игрокам даже как дышать.

Но и полную свободу обычно не дают, всегда есть правила и ограничения. Между двумя крайностями и балансирует мастер, с одной стороны, создавая для игроков мир с его правилами и условностями, а с другой, не мешая им действовать самостоятельно. Найдет коллектив организаторов «золотую середину» – услышит в свой адрес массу лестных слов. Нет – в лучшем случае через сообщение в отчетах на форумах увидит неприятную фразу, вынесенную в подзаголовок.





► Игры по «Звездным войнам» у нас, увы, проходят не слишком часто. Всяко реже, чем на Западе.

◄ Вот это битва! Не каждому мастеру под силу с такой справиться…

▼ Понятно, что настоящее оружие в сражениях обычно не используется. Берется деревянное, резиновое, текстолитовое…



Игру иногда останавливают и для красивых кадров тоже.



▼ Доспехи необязательно делать самому – сейчас в СНГ полно мастерских, готовых обеспечить вас броней и оружием за приемлемую сумму.



СТОП, ИГРА!

Идеальных игр не бывает, нет-нет да приходится останавливать действо. Стало кому-нибудь плохо «по жизни», что ж теперь, продолжать, несмотря на реальную проблему? Или возник неясный момент в правилах, как тут без «Стоп, игра!» обойтись. Или просто у двух персонажей в легендах нестыковка образовалась: одному сказали, что он двоюродный брат второго, а тому, что – дядя. Еще чаще все «зависает» в ночное время: надо же ролевикам, порой приехавшим с самых разных концов нашей необъятной Родины, пообщаться и обменяться контактами. Ведь после игры времени хватает не всегда.



СПАТЬ В ПАЛАТКЕ СТАЛО НЕУДОБНО

Не любите комаров и клопов? Спать в палатке стало неудобно? Есть еще два варианта, как приятно провести время, не выезжая в места отдаленные: городские и павильонные игры. Первые обычно проходят в рамках отдельно взятого города (хоть Рязани, хоть Москвы). При этом обязательно берется подходящий сеттинг. Например, в столице России отлично играется по мотивам «Тайного города» Вадима Панова – как раз все объекты на месте. Можно брать и другие варианты – Мир Тьмы, «Горца», времена Великой депрессии в США и т.д. и т.п. Впрочем, городским играм в любом случае суждено проходить во вселенных, схожих с нашим бытом: королевство эльфов в техногенном пейзаже не слишком-то изобразишь.

Есть у этой категории и глобальный недостаток. Когда едешь в лес, заранее планируешь отдать выходные (или целую неделю) игре, в городе же, если события занимают еще и рабочие дни, поневоле отвлечешься на реальную жизнь. Будешь ходить в ВУЗ или на работу, проводить время с женой и разговаривать по телефону с друзьями. Совмещать все это с развлечениями непросто, но возможно. Если вас, конечно, не пугает перспектива провести под подъездом на другом краю города часика три, ожидая появления бессмертного, которого вы собрались вызвать на поединок.

Второй способ отдохнуть, играя роль, – так называемые «павильонки». Обычно они занимают меньше времени, чем полевые и городские проекты, да и проводятся в небольшом помещении (несколько комнат). Для них нужно гораздо меньше мастеров, да и людей участвует не так много. В таких условиях отлично идут детективные сюжеты – вариации на тему «Отеля «У погибшего альпиниста» или историй о Шерлоке Холмсе. Но можно придумать и другие варианты: заседание политбюро ЦК КПСС в дни Карибского кризиса, собрание руководителей мафиозных кланов или один день из жизни подводников.









▲ Fallout. Одинаково хорош и в лесу, и на окраинах города.

► Старая добрая Англия… Детективная завязка на подходе.

◄ Компьютерные RPG постоянно становятся темой LARP. Вот, например, Baldur's Gate.

ВВЕРХУ СЛЕВА Игры по «Тайному городу» тем и хороши, что не требуют какого-то особенного антуража.

Леший-игротех готовится к выезду на игру.



ИГРА И ЖИЗНЬ

Существует распространенное мнение, что ролевики – кучка фриков, занимающихся какой-то ерундой и не сумевших найти себя в жизни. Или даже так: занимающихся какой-то ерундой, потому что они не сумели найти себя в жизни. Но это неправда – многие из любителей данного развлечения давным-давно обзавелись собственным бизнесом или престижной работой, стали семейными и теперь приезжают на Хишки уже с детьми. А те, кто не захотел заниматься чем-то «серьезным», тоже нашли свое место в XXI веке. Например, организуют «ролевые корпоративы» за деньги. Или психологические тренинги в форме павильонок. В общем, живут, играя. Или играют в жизнь? **СИ**

ИГРОТЕХ – ЭТО ЗВУЧИТ ГОРДО!

Есть такие люди – «игротехи». Этим непонятным словом зовется самая неблагодарная «профессия» в LARP после мастеров. Игротехи обеспечивают движение сюжета в нужную сторону, в случае его отклонений. Им достаются задачки и посложнее, к примеру, отыграть лешего, часами сидящего на полянке в ожидании, что кто-то на него все же набредет. Роли главных врагов тоже могут достаться опытнейшим игротехам, если мастерская группа сомневается, что «обычные» ролевики с ними справятся.

ЮБИЛЕЙНЫЙ НОМЕР

В ПРОДАЖЕ С 1 НОЯБРЯ

Свой Бизнес

300-СТРАНИЧНЫЙ ЮБИЛЕЙНЫЙ НОМЕР С ПОДБОРКОЙ ЛУЧШИХ ИНТЕРВЬЮ ЗА 10 ЛЕТ

ЛЕТОПИСЬ РОССИЙСКОГО предпринимательства 2002 2012

10(116) НОЯБРЬ 2012
WWW.MYBIZ.RU
РЕКОМЕНДОВАННАЯ ЦЕНА
280 РУБ.



16+

ЗАКАЖИТЕ СВОЙ ЭКЗЕМПЛЯР НА SHOP.GLC.RU

Сергей Цилюрик



С НЕБЕС НА ЗЕМЛЮ

НЕРЕДКО БЫВАЕТ ТАКОЕ, ЧТО УВАЖАЕМЫЙ И ЛЮБИМЫЙ РАЗРАБОТЧИК НЕОЖИДАННО ВЫДАСТ ИГРУ НЕПОДОБАЮЩЕГО КАЧЕСТВА, А ПОТОМ ЕЩЕ ОДНУ, А ПОТОМ, ТОГО И ГЛЯДИ, ВООБЩЕ ЗАКРОЕТСЯ. ЧАЩЕ ВСЕГО ТАКОЕ СЛУЧАЕТСЯ ИЗ-ЗА УХОДА КЛЮЧЕВЫХ СОТРУДНИКОВ ЛИБО СМЕНЫ РУКОВОДСТВА САМОЙ СТУДИИ ИЛИ ЕЕ ИЗДАТЕЛЯ. ВПРОЧЕМ, ДАВАЙТЕ РАССМОТРИМ НА ПРИМЕРАХ.



TEAM NINJA



Студия имени Томонобу Итагаки закономерным образом потеряла в весе с уходом основателя (который увел за собой неразглашаемое число коллег). При Итагаки Ninja Gaiden и Dead or Alive традиционно получали высокие оценки, и даже игры, состоящие из фансервисных пляжных забав, пресса ухитрялась терпеть. Стоило Итагаки хлопнуть дверью, как понеслось: Dead or Alive Paradise имеет на «Метакритике» 38 баллов, пятую номерную часть файтинга критики сочли хорошей, но не более, а Ninja Gaiden III удостоилась у них множества нелестных слов. Одна лишь Dead or Alive: Dimensions была радушно встречена прессой – но провалилась в продажах. Ёске Хаяси, судя по всему, Итагаки так и не сможет заменить, и будущее студии оптимизма не внушает.



PROJECT SOUL

Soul Calibur, одна за другой. Первая часть была одной из лучших игр для Dreamcast, вторая и третья закрепили успех, но сериал заметно стагнировал, и попытки его преобразить в HD-выпусках успехом не увенчались. Оценки номерных частей это хорошо демонстрируют: у SC1 на «Метакритике» целых 97 баллов, SC2 – 92, SC3 – 86, SC4 – 85, а PS3- и X360-версии SC5 имеют 81 и 77 баллов соответственно. Продажи пятой части сериала на миллион копий ниже продаж четвертой! И, хоть портативный спинофф Broken Destiny и оказался неплохим, все та же команда была ответственна за создание убогого и никому не нужного экшна Soul Calibur Legends для Wii.





CORE DESIGN

В начале 90-х Core Design была известна как создатель популярных платформеров: Chuck Rock, Bubba 'N' Stix, Asterix & Obelix. Поклонники жанра beat'em up хорошо помнят Fighting Force, изначально создававшуюся как четвертая часть Streets of Rage, но после разногласий разработчиков с Sega вышедшую не на Saturn, а лишь на конкурирующих платформах. Но главным хитом студии, конечно же, стала action-adventure Tomb Raider. Игра (а особенно героиня) заметно похорошела ко второй части, но дальше ее путь вышел неровным: TR3 приняли заметно более прохладно, «вернувшуюся к истокам» The Last Revelation – тепло, а Chronicles, пятую по счету, вышедшую на все том же движке, – чуть ли не в штыки. «Чуть ли не» – потому что понастоящему яркое неприятие вызвала попытка Core Design обновить сериал и героиню – Tomb Raider: Angel of Darkness, имеющая сейчас меньше «полтинника» на заветном «Метакритике». Владеющий студией издатель церемониться не стал: сериал Tomb Raider отправился на перезапуск в умелые руки Crystal Dynamics, а Core Design со всеми потрохами была продана компании Rebellion.

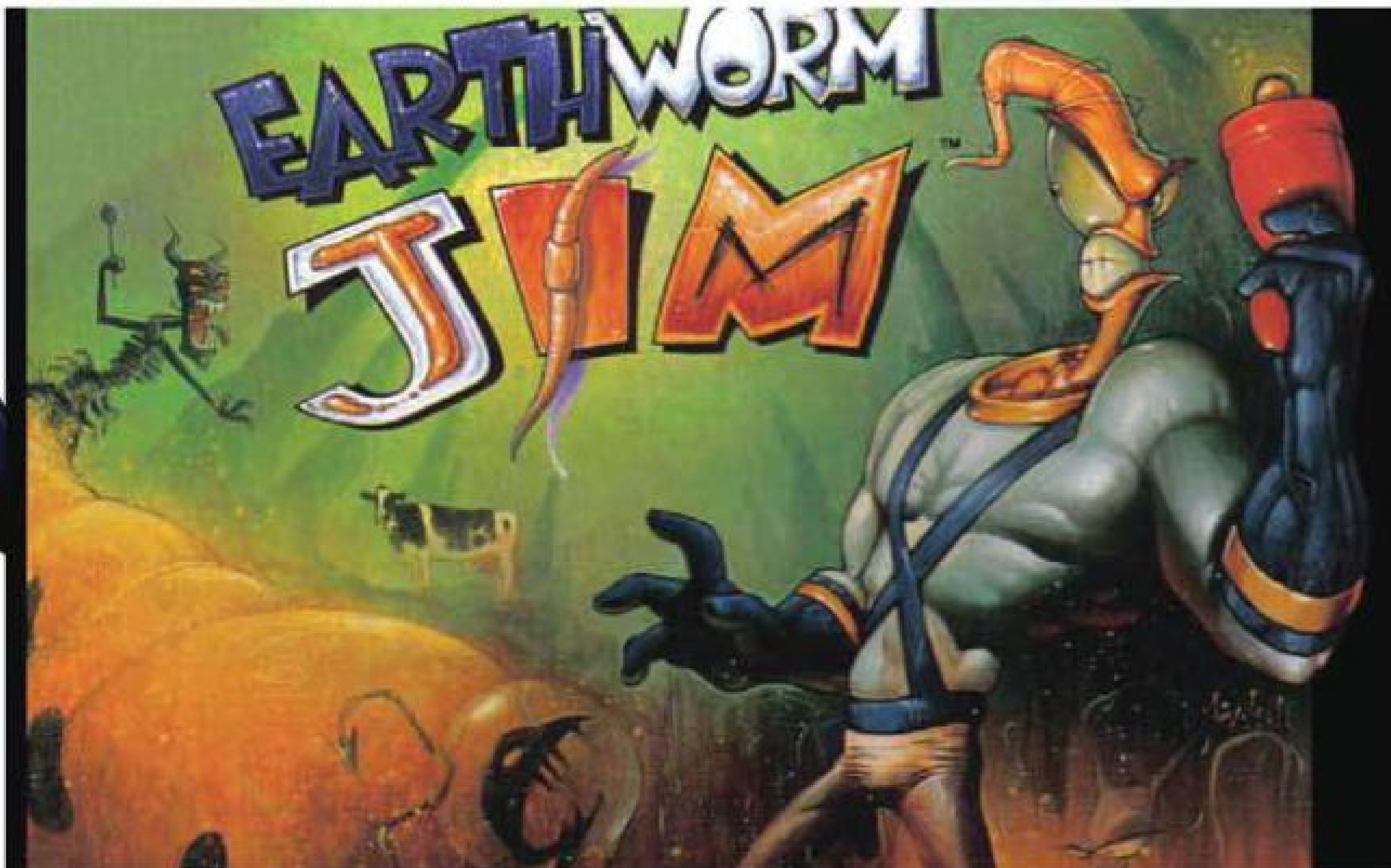
SHINY ENTERTAINMENT

Студия Дэвида Перри завоевала мировую славу первыми же играми – дилогией Eathworm Jim и MDK. Затем, после пары проходных проектов, Shiny выстрелила в 2000-м двумя не слишком успешными коммерческими, но весьма инновационными и быстро ставшими культовыми играми – Messiah и Sacrifice. Зато распиаренная и разошедшаяся огромными тиражами Enter the Matrix оказалась игрой не первой пробы. Выпустив апологию в виде куда более толковой Path of Neo (все равно, впрочем, не заслужившей теплого приема), Shiny закончила свою историю игрой по мотивам фильма «Золотой компас», средняя оценка PC-версии которой составляет 22 балла. После этого Shiny объединилась со студией The Collective, образовав Double Helix Games, разработчиков таких «шедевров», как Silent Hill Homecoming, Front Mission Evolved и Battleship. Как ни странно, студия Double Helix до сих пор жива.









NEW WORLD COMPUTING

Джон Ван Каненгем. Might and Magic, King's Bounty и, конечно же, «Герои». Всенародно любимая Heroes of Might and Magic III ознаменовала начало конца для студии: к HoMM3 вышло неприличное количество дополнений (все эти Heroes Chronicles – предтечи нынешних DLC, не иначе), собранная из запчастей предыдущих частей Might and Magic VIII была встречена критиками уже очень прохладно, FPS Legends of Might and Magic был большим недоразумением, перелопатившие всю игровую механику четвертые «Герои» были восприняты очень неоднозначно, а Might and Magic IX была выброшена на рынок в виде нежизнеспособной пре-альфы (к последним двум, к тому же, Ван Каненгем отношения не имел). Как видно, попытки Трипа Хокинса нажиться на выпущенных на скорую руку играх успехом не увенчались: 3DO, которой принадлежала NWC, обанкротилась в 2003-м.





SQUARESOFT

Повторять, чем Square славилась во время своего Золотого века, смысла нет; на момент ее объединения с Enix она была одним из самых заметных разработчиков не только в Японии, но и в мире. В новообразованной Square Enix на ее долю приходилось восемь отделов из десяти, и каждое могло похвастаться послужным списком из всем известных игр. Что же произошло за эти десять лет?

Отдел №8, занимавшийся сериалом Mana (он же Seiken Densetsu), выпустил четыре средненьких игры, причем хуже всего из них была принята четвертая номерная часть (Dawn of Mana). Последняя часть, Heroes of Mana, была уже не привычным action-adventure с RPG-элементами, а RTS для Nintendo DS. После ее закономерного провала в продажах Коити Исии, продюсер сериала, покинул Square Enix, а его подразделение закрылось.

Отдел №7 под руководством Такаси Токиты регулярно аутсорсит разработку портативных и мобильных игр Matrix Software. Копеечная стоимость производства этих игр, очевидно, с лихвой покрывается продажами, какими бы они ни были.

Отдел №6 занимался сериалом Front Mission. Четвертая часть была встречена без особого энтузиазма (особенно по сравнению с третьей), пятую Square Enix решила вообще не выпускать за пределами Японии, зато, чтобы угодить Западу, командировала команду Double Helix склепать экшн про здешних роботов, а Мотому Торияму – написать к этому безобразию сценарий. Front Mission Evolved возненавидели, кажется, ровным счетом все, и Тосиро Цутида, отец сериала, хлопнул дверью. Минус еще один отдел.

Отдел №5 за десять лет выпустил одну беззубую Musashi: Samurai Legends и две портативных Kingdom Hearts – одни из наиболее тепло встреченных игр компании.

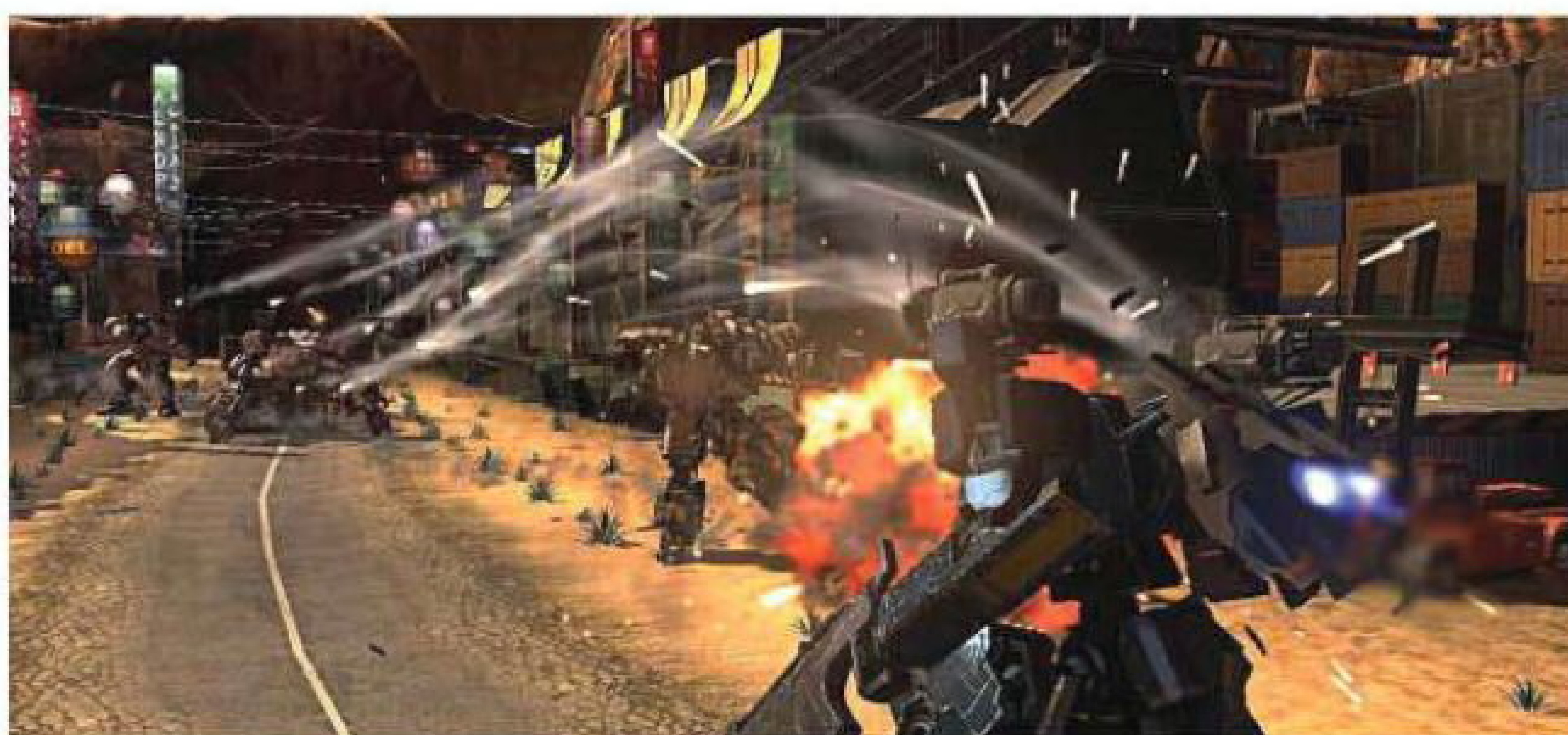
Отдел №4 под конец разработки Final Fantasy XII потерял своего главного идеолога – Ясуми Мацуно – после чего вымучил два вялых сиквела к его работам, и уже пять лет от него ни слуху ни духу.

Отдел №3 опозорился на весь мир провальным запуском Final Fantasy XIV. Хромая MMORPG сменила продюсера и начала уверенно меняться (судя по всему, к лучшему), но репутацию ей, кажется, уже не спасти.

Отдел №2 похоронил убогой Unlimited SaGa соответствующий сериал, а затем произвел на свет линейку Final Fantasy Crystal Chronicles, в которую входили игры самого разного качества – от отличных до совсем никуда не годных. Последний выпуск цикла, The Crystal Bearers, провалился и в продажах (он был выпущен прямо под релиз большой номерной части, которой и принадлежал весь маркетинговый бюджет издательства), и в оценках прессы (которой, очевидно, плохо объяснили, что TCB – не RPG, а action-adventure). С тех пор уже три года подразделение не только не выпустило, но и не анонсировало ни одной игры.

Отдел №1 под руководством Ёсинори Китасе подмял под себя все самые высокобюджетные проекты: и номерные Kingdom Hearts, и компиляцию Final Fantasy VII, и цикл Fabula Nova Crystallis. Впрочем, если посмотреть на список релизов за последние пять лет, то тут все тоже безрадостно: непереведенные Sigma Harmonics и Final Fantasy Type-0, хорошие фансервисные Dissidia, Dissidia 012 и Theatrhythm, провальная The 3rd Birthday. Final Fantasy XIII при очень хороших продажах – самая низко оцененная номерная часть сериала, и еще ниже – ее прямой сиквел, Final Fantasy XIII-2. В данный момент отдел №1 работает над еще одним сиквелом FFXIII и анонсированной шесть с половиной лет назад FF Versus XIII.

Подытоживая: за последние годы из Square Enix утекло весьма значительное количество опытных кадров, и репутация компании из-за противоречивых оценок ее последних работ страдает. Количество же выпускаемой ей игр с середины 2000-х сократилось в разы. Как-то странно для конторы таких размеров ограничиваться жалкой парой релизов в год, не правда ли?













SIERRA И LUCASARTS

Было время, когда словосочетание «компьютерные игры» было чуть ли не синонимичным с работами Sierra и LucasArts. Хоть эти компании начали свое существование совершенно по-разному: одна – как маленькая семейная студия, другая – как дочернее подразделение сверхприбыльной империи Джорджа Лукаса, прославились они одним и тем же – замечательными графическими адвенчурами. Leisure Suit Larry, King's Quest, Maniac Mansion, Indiana Jones and the Last Crusade / Fate of Atlantis, The Secret of Monkey Island, Day of the Tentacle, Sam & Max, Space Quest, LOOM, Full Throttle, Quest for Glory, Gabriel Knight, Phantasmagoria, Grim Fandango – за десятилетие, минувшее с конца 80-х по конец 90-х, эти две студии создали большую часть золотого фонда приключенческих игр. Кен и Роберта Уильямсы, Кори и Лори Энн Коулы, Эл Лоу, Марк Кроу, Скотт Мерфи, Джейн Дженсен, Рон Гилберт, Тим Шейфер, Дэйв Гроссман, Шон Кларк, Стив Пёрселл – эти имена должны быть знакомы каждому поклоннику жанра; как-никак, в то время игры могли позволить себе быть по-настоящему авторскими.

Адвенчуры стали первыми жертвами технологического прогресса. Как справедливо утверждает Рон Гилберт (точную цитату вы могли видеть пару номеров назад), продажи приключенческих игр вовсе не стали падать – просто появились новые виды интерактивных забав, расширившие аудиторию в разы. Например, Doom, который вскоре после релиза – в доинтернетовскую эпоху и без какого-то пиара – обогнал в США по популярности ОС Windows. Пришла мода на более активные игры, на мультиплеер – ближе к концу 90-х подтянулись и стратегии – и издатели потянулись за потенциальной прибылью, отвернувшись от ставших нишевыми квестов.

Два гиганта сломались почти одновременно, хоть и по-разному. Вильямсы продали Sierra в 96-м и покинули ее в 99-м; тогда же очередные владельцы (несчастная компания неоднократно переходила из рук в руки) приняли решение преобразовать Sierra в издательство и пустили по миру всех талантливейших разработчиков. В 2000-х Sierra еще выпускала какие-то игры под эгидой Vivendi, и окончательно закрылась лишь после формирования Activision Blizzard, которой сейчас и принадлежат все права на многочисленные IP, созданные под началом Вильямсов.

▲ Тим Шейфер: «Фотография радушного принятия классических адвенчурных IP LucasArts в семью «Диснея»!».

▼ В 90-е LucasArts не обходила вниманием и консоли: так, она сделала для Konami замечательную пародийную Zombies Ate My Neighbors.

Но Sierra по крайней мере умерла мгновенно, не успев совсем уж испортиться (хотя дилогия Phantasmagoria при хороших продажах встретила неприязнь со стороны критиков), а вот LucasArts продолжила свое существование. В 2000 году вышла Escape from Monkey Island, лебединая песнь лукасартсовских квестов. Все последующие разработки со временем были отменены, все работавшие над ними сотрудники покинули студию – чтобы заняться созданием адвенчур в собственных компаниях (Гилберт и Шейфер ныне работают в Double Fine, Гроссман – в Telltale Games, знаменитой продолжением Sam & Max и римейком Monkey Island). Отказавшись от прославившего ее жанра, LucasArts сконцентрировалась на играх по мотивам Star Wars – но и их по большей части создавали сторонние студии: Factor5, BioWare, Obsidian, SOE, Raven. А вот собственные разработки LucasArts – Bounty Hunter, The Force Unleashed – удостаивались довольно прохладных отзывов в прессе. Собственно, после второй части TFU, средняя оценка которой колеблется в районе 60 баллов по «Метакритику», LucasArts не произвела на свет ни одной игры (хоть и планирует в следующем году явить на свет экшн Star Wars 1313, слепленный на столь популярном ныне Unreal Engine 3).

Последняя новость о LucasArts поступила прямо во время написания этого материала: студию вместе со всей ее родительской мегаструктурой выкупил «Дисней». Шансы на то, что новые хозяева всего этого каталога адвенчурных IP обратят на него внимание, крайне малы. Совершенно ясно, что «Диснея» интересуют исключительно «Звездные войны»: по заявлению представителя компании, они даже не брали в расчет «Индиану Джонса».













FACTOR5

Говоря о LucasArts в контексте «испортившихся» студий, нельзя не вспомнить об американском подразделении Factor5, созданном исключительно в целях сотрудничества с игростудией Джорджа Лукаса. Сотрудничество это вышло плодотворным: любители «Звездных войн» и космошутеров высоко оценили трилогию Rogue Squadron. Но затем Factor5 отчего-то решили уйти к Sony и сделали для нее Lair – управляющийся с гироскопов Sixaxis симулятор драконьего наездника. Lair провалилась и по оценкам, и по продажам, а Factor5 обанкротилась вслед за своим новым издателем, Brash Entertainment, для которого она готовила игру про Супермена.

ID SOFTWARE

Чтобы описать взлет и падение id, мало будет и целой статьи – поэтому этой теме посвящена целая книга (если кто-то интересующийся до сих пор не прочел Masters of Doom Дэвида Кушнера, наверстайте это упущение немедленно). Краткая же версия этой истории такова: компанию основали два Джона, и оба они были большими энтузиастами: Ромеро – дизайна, Кармак – программирования. Последнего можно без зазрения совести называть гением: он в одиночку смог добиться сайдскроллинга на древних PC, создал движки Wolfenstein 3D и Doom, а затем вместе с Майклом Абрашем – и Quake с его по-настоящему трехмерным миром. Сложно представить себе человека, который бы повлиял на развитие компьютерных игр так же сильно, как Джон Кармак.

Что до Ромеро, то его заслуги также преуменьшать не стоит: именно благодаря ему появился современный соревновательный мультиплеер. Изобретатель дефматчей был также и их чемпионом – и, когда популярность Doom достигла сенсационных масштабов, именно общительный, охотно раздающий интервью, хвастающийся и побеждающий всех на чемпионатах Ромеро оказался в лучах славы. Его PR-успехи не могли не сказаться на работе над Quake – и, хоть он и справился со своей безалаберностью и принял участие в создании уровней наравне со всеми, но все же впал в немилость второго Джона. Кармак же был для студии всем: без него существование id представлялось невозможным, и, когда Кармак поставил другим совладельцам ультиматум – или он, или Ромеро – выбор был очевиден.

С его увольнением всё и разладилось. Кармак был умом компании, Ромеро – ее душой; у пылкого и недисциплинированного Ромеро в его собственной компании дела мигом пошли наперекосяк, а у все более авторитарного Кармака не нашлось в команде человека с нужным креативным видением, которое могло бы оживить его дальнейшие – пусть и технически безупречные – работы.

Ромеро свою карьеру уничтожил, впрочем, не сколько загубленной игрой (забавный факт: когда Ромеро много лет спустя попробовал Left 4 Dead, он восторженно воскликнул: «Вот! Вот оно! Это именно то, что я хотел сделать в Daikatana!»), сколько согласием на публикацию в журналах рекламной полосы со словами «John Romero's about to make you his bitch. Suck it down». Сколько бы он потом не извинялся, сколько бы ни говорил, что все эти ругательства – совершенно обычное дело для киберспортсменов во время дефматча, сколько бы ни открещивался от этого финта собственных пиарщиков (еще один забавный факт: когда Ромеро высказал сомнения насчет уместности такой рекламы, его коллега Майк Уилсон переубедил его словами «давай, не будь тряпкой»), Ромеро так и не удалось отмыться: злопамятные геймеры до сих пор при каждом упоминании его имени начинают ворчать про эти самые эти слова.

Из id тем временем утекали таланты: еще до Ромеро из команды выкинули Тома Холла (Anachronox), после – Американа МакГи (Alice, Alice: Madness Returns) с комментарием «ты здесь никому не нравишься» и Сэнди Питерсена (Age of Empires). Главным дизайнером стал любимчик Кармака Тим Уиллитс, и под его креативным руководством звезда id принялась затухать. Судьбоносные решения, правда, все равно принимал Кармак: даже когда его команде осточертело заниматься футуристическими FPS, за ним все равно оставалось последнее слово – так и Quake III стала чисто мультиплеерным шутером, так и предложенная Грэмом Дивайном (создателем The 7th Guest, о котором недавно рассказывал Святослав Торик) MMORPG под названием Quest была заброшена, когда Кармак сказал: «Если мы не делаем Doom, я ухожу».

Doom 3 стал самой коммерчески успешной игрой id (и остается ей по сей день) и собрал в прессе весьма хорошие оценки, но именно он для многих геймеров знаменовал конец гегемонии id и в технологиях (о них чуть позже), и в геймдизайне. От Quake III требовалось наличие толковых ботов и грамотных арен; Doom 3 же замахнулся на большее – на увлекательную сюжетную кампанию с заметным уклоном в хоррор. Только вот Doom-то был совсем о другом…

Прав был журнал PC Gamer, когда писал, что Daikatana «знаменует собой окончание целой эры». В 2000-х достойных наследников оригинальных Doom и Quake практически и не выходило: созданные маленькими восточноевропейскими студиями Serious Sam и Painkiller остались работами нишевыми, а тон для дальнейших игр жанра задали активно продвигающая онлайновый мультиплеер на консолях Halo 2 и нашпигованная скриптами Half-Life 2. Именно HL2 и победила Doom 3 на его же поле, выйдя всего лишь несколькими месяцами позже.







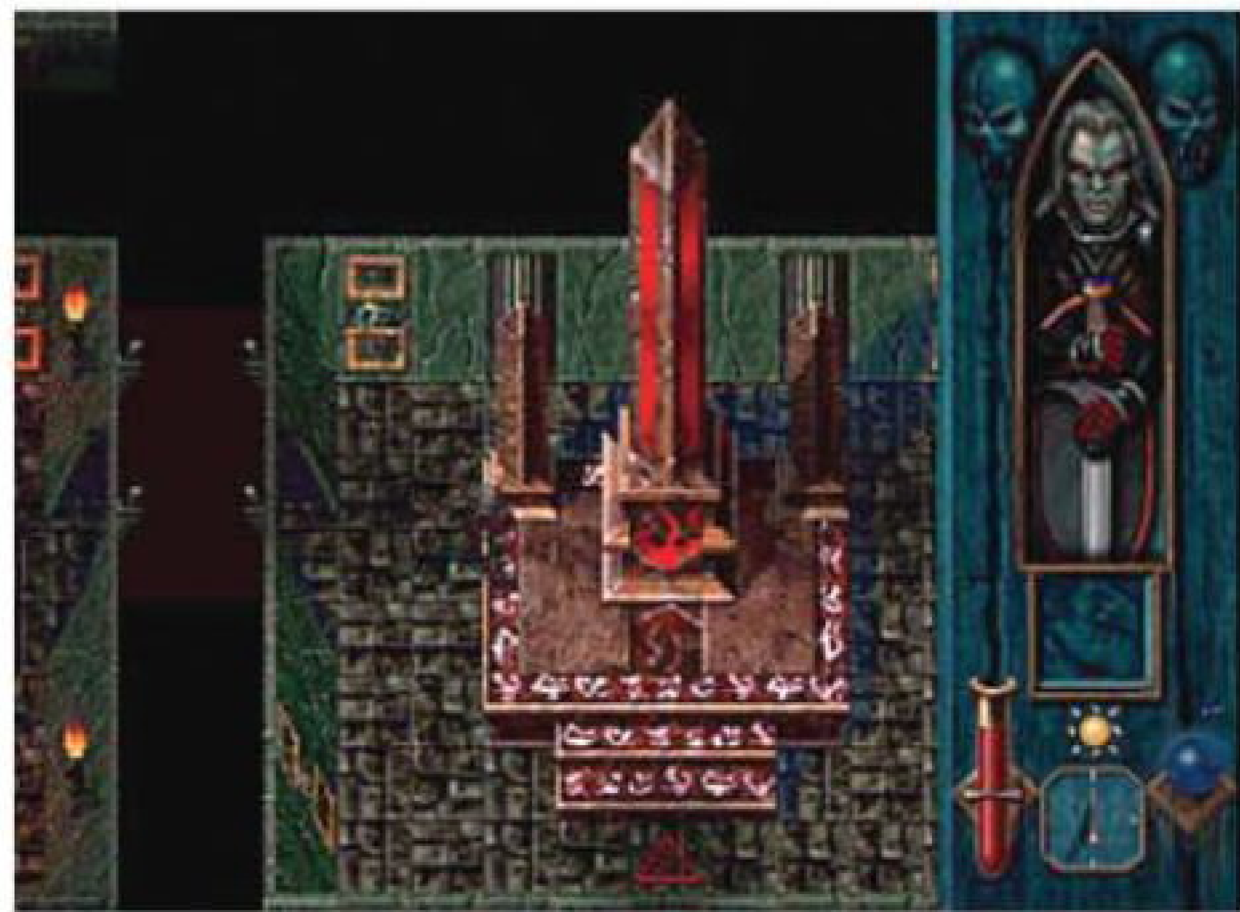


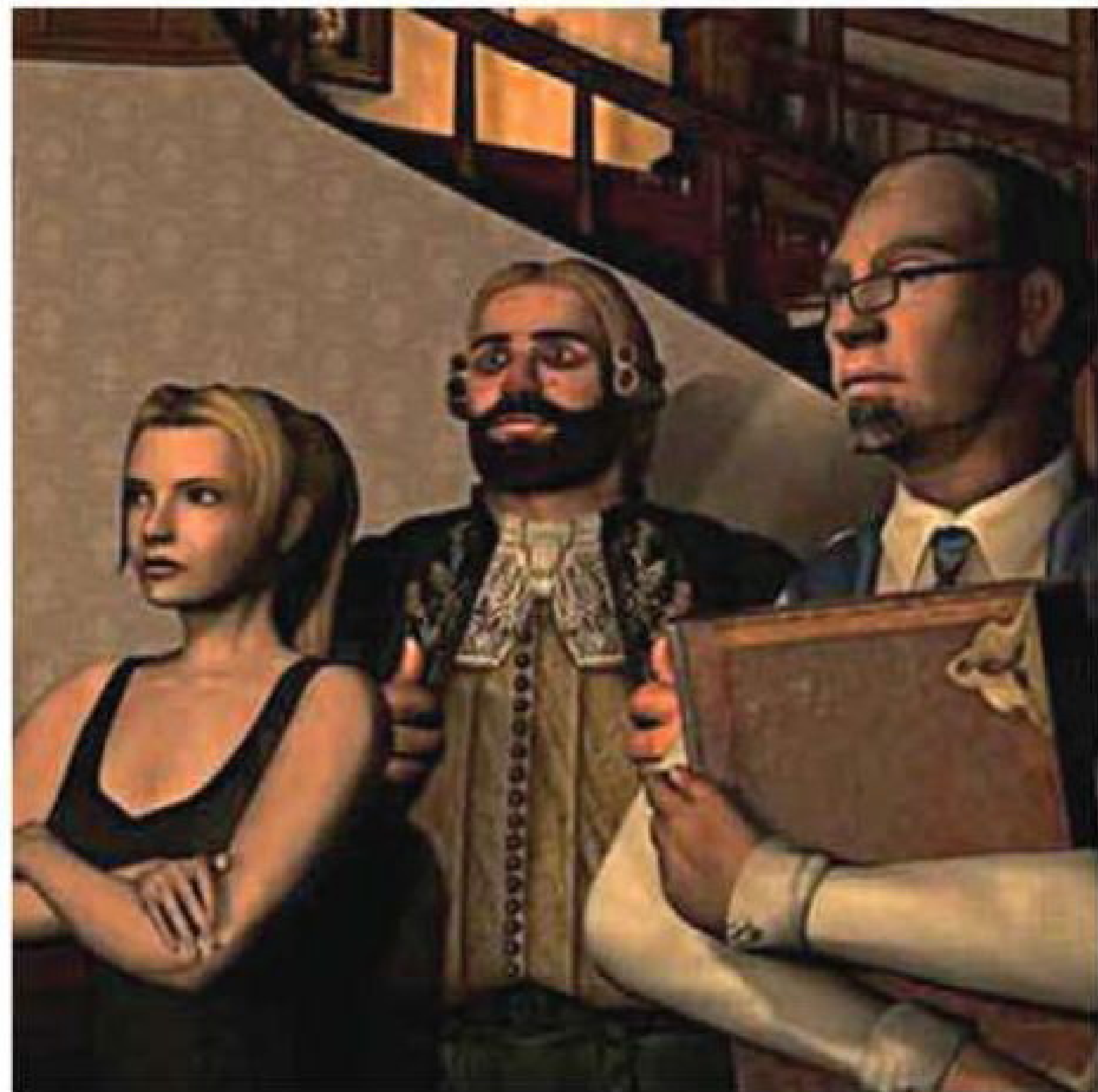


▲ Спустя восемь лет после релиза Doom 3 id зачем-то решила выпустить ее дополненное издание. BFG Edition было весьма прохладно встречено прессой: на данный момент у PC-версии на «Метакритике» всего 61 балл.

Что же до технологий, то тут достаточно вспомнить, сколько в конце 90-х – начале 2000-х выходило игр на движках первых трех частей Quake: Half-Life, Kingpin, Anachronox, American McGee's Alice, Medal of Honor: Allied Assault и даже Call of Duty. А id Tech 4, помимо собственного идовского Doom 3, использовали считанные игры, и половина из них – продолжения идовских же сериалов от сторонних разработчиков: Quake 4, Enemy Territory: Quake Wars, Wolfenstein (и среди них, к слову, тоже нет ни одной по-настоящему успешной игры – разве что Quake Wars получила хорошие оценки, но и она была быстро забыта). Планы по лицензированию id Tech 5 испарились с приобретением студии холдингом ZeniMax – новый движок Джона Кармака будет использоваться только в собственных играх Bethesda.

Хотя, может быть, не очень-то и жалко? Rage не только не впечатлила геймдизайном и продалась хуже, чем Doom 3, но и не произвела революции в графических технологиях, да еще и ее PC-версия на запуске имела ворох проблем. Время Кармака прошло; сейчас лидерство в графических технологиях у Crytek и Epic. Особенно у Epic. Которой руководят Марк Рейн и Джей Уилбур, занимавшие раньше руководящие посты в id. О, ирония.









SILICON KNIGHTS

Студия Дениса Дьяка и упоминаемая ниже Rare – компании совершенно разные, но их объединяет то, что под эгидой Nintendo они создали свои лучшие игры, но, стоило им выйти из-под заботливого крыла «большой N», как все у них пошло наперекосяк.

Судя по отзывам бывших сотрудников Silicon Knights, это компания весьма авторитарная: дескать, ее основатель Денис Дьяк приоритизирует свое креативное видение над всем подряд, издателей не жалует и вообще самодур. Если это и так, то Дьяку есть за что сказать спасибо: именно он придумал и во многом поспособствовал созданию Blood Omen: Legacy of Kain, на основе которой Crystal Dynamics впоследствии создала впечатляющую пенталогию.

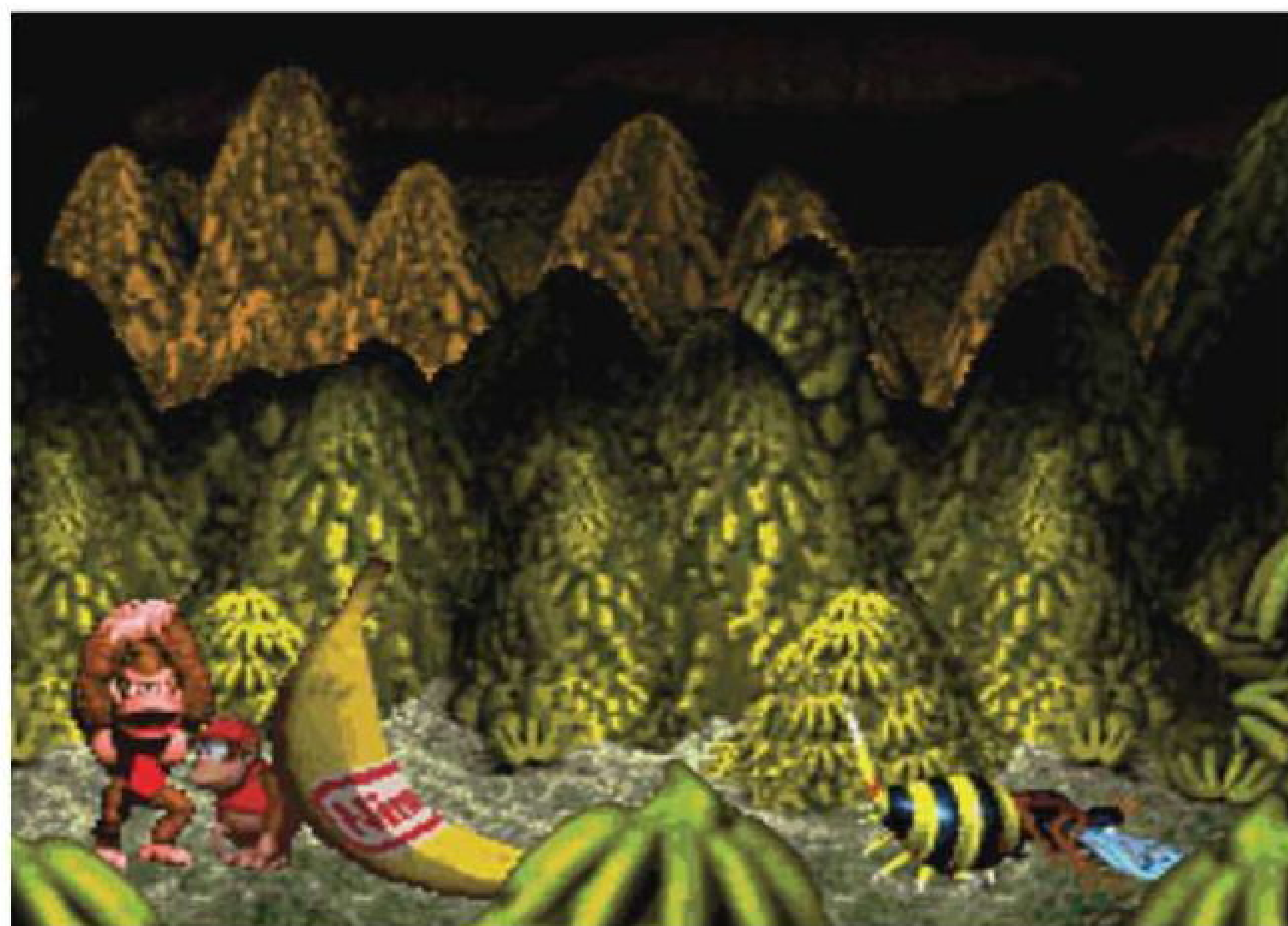
После фэнтезийного Blood Omen Дьяк взялся за футуристический проект – амбициозную RPG Too Human для PS one, которую он показал на E3 '99, обещая 80 часов геймплея, час видеороликов и четыре диска, прямо как у Final Fantasy VIII.

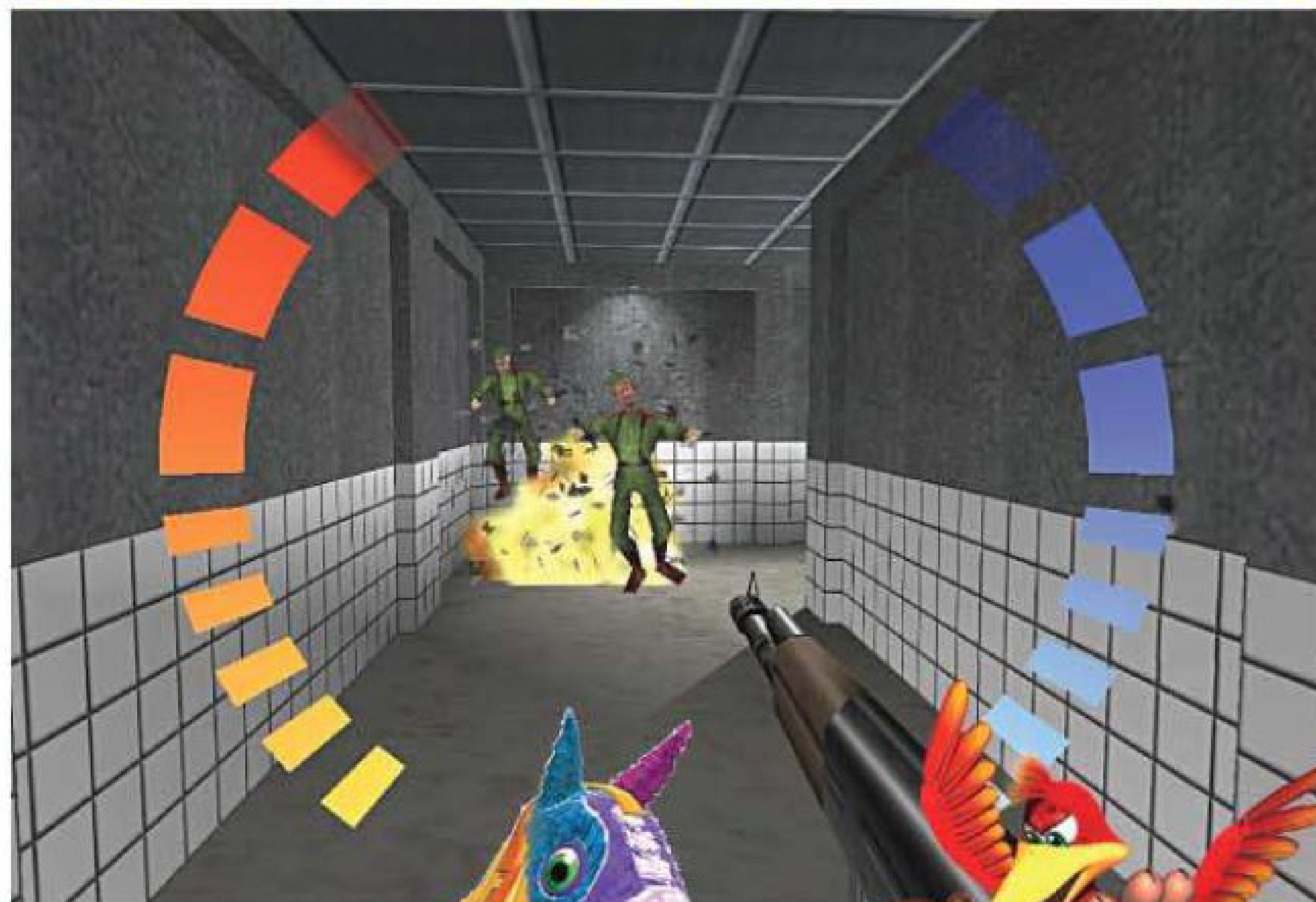
Но тут подоспела Nintendo с предложением эксклюзивного партнерства – и это явно было предложение, от которого не отказываются. Уже в сентябре 2000-го Silicon Knights показала первые скриншоты своей новой игры для Nintendo 64 – Eternal Darkness: Sanity's Requiem, психологического триллера, явно черпающего вдохновение в работах Говарда Лавкрафта. В последующие два года игра сменила платформу на новомодный GameCube и претерпела множество изменений, но заложенные в нее идеи не состарились и вовсе – Eternal Darkness и после релиза сорвала овации в прессе, да и по сей день остается одной из самых удивительных игр вообще.

Плодовитое сотрудничество, очевидно, запомнилось господину Миямото, и, когда в беседе с Хидео Кодзимой зашла речь о выпуске Metal Gear Solid на консоли от Nintendo, он не преминул предложить услуги Дениса Дьяка и его команды в создании римейка MGS на GameCube. Результат – отличная Metal Gear Solid: The Twin Snakes.

Пока создавались Eternal Darkness и The Twin Snakes, Too Human, которого начали было переносить на GameCube, ждал своего часа. Час пробил, когда в 2005-м нашелся издатель в лице Microsoft, желающей заполучить еще один эксклюзив для своей готовящейся HD-консоли. Too Human прошла через еще одно обновление – в этот раз ее переносили на движок Unreal. С ним у разработчиков не заладилось – Silicon Knights даже судились с Epic и проиграли им очень внушительную сумму – но, когда игра вышла-таки в 2008-м, гнев критиков был обращен в первую очередь на геймдизайн. Проведшее в разработке более десяти лет детище Дениса Дьяка оказалось крайне непопулярным, и Microsoft отказалась от запланированного превращения его в трилогию.

И после Too Human дела Silicon Knights окончательно пошли под откос. Студия договорилась с Activision о разработке X-Men: Destiny, очередного экшна по мотивам известного IP, прокорпела над проектом почти три года и не добилась практически ничего. Бывшие сотрудники студии хором твердят о плохой организации рабочего процесса, полной оторванности Дьяка от разработки, отсутствии какого-то видения, постоянных отмазках для отвода глаз издателя и использования денег Activision для тайного создания прототипа Eternal Darkness 2, который, впрочем, тоже так и не сдвинулся с места. X-Men: Destiny с треском провалилась, Eternal Darkness 2 в таком виде, очевидно, никого не устроила, и последние новости из стана Silicon Knights говорят о том, что оставшихся в компании сотрудников можно пересчесть по пальцам руки.









RARE

Тим и Крис Стэмперы основали свою компанию в далеком 1982-м и первые годы занимались созданием игр для популярного тогда в Британии ZX Spectrum. Затем их внимание привлекла NES – тогда еще не запущенная на Западе – и они, проявив недюжинную дерзость, заявились прямо в киотский офис Nintendo с прототипами своих NES-игр… и получили карт-бланш на создание неограниченного числа релизов для набирающей обороты домашней платформы (а затем – и портативки Game Boy). Rare за считанные годы выпустила добрых четыре десятка игр для восьмибиток, а прибыль с них пустила на приобретение дорогущих и мощнейших рабочих станций Silicon Graphics. Впечатленная Nintendo выкупила четверть, а затем половину акций компании и предложила ряд своих IP на выбор для создания игры, активно использующей «силиконовые» рендеры. Стэмперы выбрали Данки Конга, подарили ему новый дизайн (который Nintendo использует до сих пор) и самую лучшую игру, о которой доселе несчастный горилла не мог и мечтать. Donkey Kong Country, вскоре превратившаяся в трилогию, являет собой эталон, на который приходится ориентироваться всем двумерным платформерам.

Следующую революцию произвели уже не братья Стэмперы, а Мартин Холлис и Дэвик Доак, их подчиненные, которым выпала честь разрабатывать игру по мотивам GoldenEye, очередного перезапуска «Бондианы». Хотя, казалось бы, откуда взяться революции: очередная игра по кинолицензии, неопытная команда, долгий и неровный процесс разработки… Но нет. Пока весь мир клепал клоны Doom, разработчики из Rare пошли по своему пути, интегрировав в геймплей хедшоты, снайперскую винтовку с приближением, различные задания и стелс. И мультиплеер. Сделанный одним человеком на коленке буквально прямо перед завершением работ над игрой режим стал одним из главных достижений Rare. Настоящий дефматч! На четверых! На консоли!

Вообще говоря, если какая-то студия и сделала Nintendo 64 заслуживающей внимания, то это, без сомнения, была Rare. Banjo-Kazooie, Perfect Dark, Conker's Bad Fur Day – эти игры помнят и любят и по сей день. Неудивительно, что, готовясь к запуску своей первой консоли, Microsoft обратила внимание на эту золотую жилу. Денег у американского гиганта было много, и, когда MS предложила выкупить все акции студии за $375 млн, Nintendo решила с ней не состязаться – и Rare полностью перешла под контроль Microsoft.

Впрочем, оригинальный Xbox так и не стал пристанищем для игр от Rare: на него вышли лишь плохенькая Grabbed by the Ghoulies да зацензуренный римейк «Конкера». К релизу Xbox 360 зато Rare подготовилась со всей серьезностью: за ее авторством были аж два лончтайтла – Kameo и Perfect Dark Zero, а еще через год вышла красочная и оригинальная Viva Pinata. И ни одна из этих игр не стала хитом. Оценки прессы были положительными, но без особых восторгов, а продажи – крайне низкими. В начале 2007-го братья Стэмперы покинули компанию; созданная без их участия Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts точно так же была тепло принята, но не принесла достаточной прибыли.

Microsoft это перестало устраивать, и студия резко сменила курс. Сейчас Rare работает исключительно над проектами для Kinect, и новое, назначенное Microsoft руководство студии радостно считает миллионы проданных копий и говорит дежурные фразы про богатый опыт для всей семьи.

В мае 2010 года фанатский интернет-ресурс MundoRare предложил студии снять документальный фильм о ее 25-летней истории – полностью за счет фанатов, которые уже приготовили все необходимое. Rare отказалась, сославшись на то, что ресурс негативно отозвался об ее игре. Один раз. О Kinect Sports. После этого, само собой, продолжать вести ресурс уже не имело никакого смысла – и закрытие столь качественного фэнсайта, просуществовавшего десять лет на чистом энтузиазме, как нельзя лучше говорит о смерти Rare.





FREE RADICAL

На первый взгляд, история Free Radical практически один-в-один повторяет судьбу Factor5: в партнерстве с одним издателем студия создает отличный и моментально становящийся культовым сериал, затем для другого издателя делает провальный PS3-эксклюзив и погибает в конвульсиях. Впрочем, если копнуть глубже, сразу становятся очевидны различия.

Free Radical основали выходцы из Rare – те самые, что создали GoldenEye, и сделали они TimeSplitters – трилогию консольных шутеров, которые в вопросе оффлайнового мультиплеера могли дать фору всяким там Halo. TS2 – самый высоко оцененный FPS для PS2!

При этом Free Radical можно по праву назвать самой неудачливой студией из всех здесь перечисленных. Увидев заоблачный рейтинг TS2, издавать третью часть сериала, названную Future Perfect, взялась EA, но к маркетингу потенциального хита она свои миллионы решила не подключать, бросив их на раскрутку конкурирующего шутера собственной разработки. Шутера, который, по иронии, назывался GoldenEye: Rogue Agent и которому никакой маркетинг помочь не мог: он был очень уж серым и посредственным.

Вторая неудача Free Radical приключилась из-за Second Sight: идею создания этой игры разработчики вынашивали еще с основания студии, а ее релиз совпал с выходом Psy Ops от Midway – игры с абсолютно таким же концептом, но гораздо большим градусом жестокости.

Затем пришло новое поколение, бюджеты выросли, и Free Radical пришлось идти на поводу у богатых издателей – в данном случае Ubisoft, которая сразу поставила две противоречащие друг другу задачи: сделать суровый военный шутер и при этом ограничиться возрастным рейтингом «от 15 и старше». У Free Radical получился Haze – FPS с хорошей концепцией, но совсем негодной реализацией. Для широкой публики на этом история студии и закончилась – после провала Haze она не выпустила ни одной игры.

На деле же история Free Radical диаметрально противоположна тому, что было у Factor5 – если та проиграла, уйдя от LucasArts, то FR именно из-за сделки с LucasArts и пострадала. Поначалу все шло замечательно – FR подписалась делать третью часть сериала Star Wars Basttlefront – но, когда издательство покинул его президент Джим Ворд, отношения разработчиков и LucasArts мгновенно испортились. «От разговоров с людьми, которым искренне были интересны игры, мы перешли к разговорам с психопатами, настаивающими на присутствии адвоката», – вспоминает Дэвик Доак. По утверждениям разработчиков, LucasArts бросила амбициозный проект, недоплатив студии большую часть прописанных на такой случай в контракте денег – а у Free Radical не было достаточно средств, чтобы пережить длинную судебную тяжбу.

Free Radical пошла оббивать пороги к издателям, предлагая им TimeSplitters 4 – игра всем нравилась, но все были уверены, что она не продастся. Виной тому были низкие розничные результаты предыдущей части (еще раз спасибо маркетингу EA), мультяшный стиль и (о, невезение!) невовремя грянувший финансовый кризис.

Внезапно появилась Activision, предложив ращработку… нового GoldenEye. Free Radical бросились было создавать прототип – но предложение пропало так же неожиданно, как и возникло. Free Radical никому не были больше нужны. Лишь когда они обанкротились их прибрала к рукам Crytek, босс которой продолжает регулярно отвечать на вопросы о TimeSplitters 4 утверждениями о нерентабельности такой игры в нынешних условиях.

Так и погибла Free Radical – талантливая студия, которой не дали очистить свою репутацию после одного досадного промаха.

GOLDENEYE 007

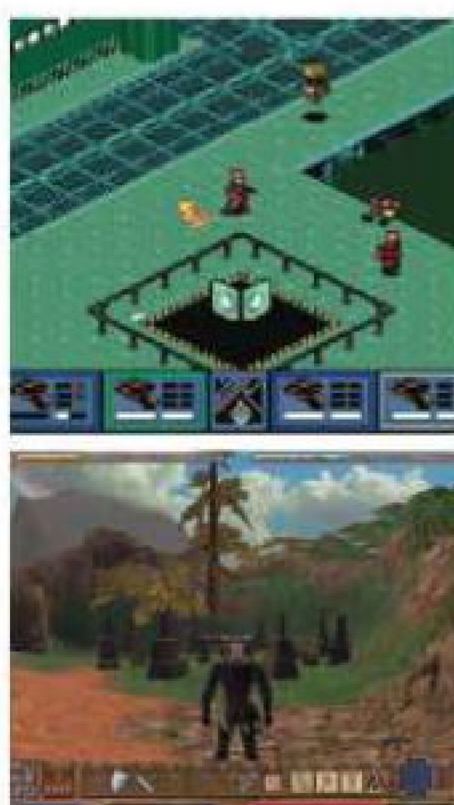


ELECTRONIC ARTS

Усилиями Electronic Arts были загублены несколько по-настоящему талантливых студий. Судите сами.

Origin. Сейчас это слово вызывает ассоциации с хромающим позади «Стима» сервисом цифровой дистрибьюции, но два десятка лет тому назад это был известнейший разработчик и издатель компьютерных игр, выпустивший Ultima, Wing Commander и многое другое. Стивен Биман, работавший в Origin в ее лучшие годы, рассказывает: «Главным достоинством Origin была целеустремленность – мы были готовы сделать все, что угодно, чтобы режиссерское видение претворилось в жизнь. У нас был слоган для этого: «Игра опаздывает лишь до релиза, но если она плохая, то это навечно». И можно было бы подумать, что объединение Origin с EA приведет к объединению их достоинств, но вышло все наоборот. EA ограничила проекты Origin набором сиквелов и прочих «проверенных временем» идей, а затем поставила все на самотек». Итог: Ultima VIII выпущена сырой, Ultima IX еле доползла до релиза через два перезапуска с нуля, Ultima X отменена, Wing Commander Online отменена, чтобы шла разработка Ultima Online 2, которая, в свою очередь, отменена через пару лет, чтобы не мешать оригинальной UO. Крис Робертс (Wing Commander) ушел в 1996-м, Уоррен Спектор (Ultima Underworld) – в 1997-м, основатель Ричард Гэрриотт – в 2001-м. Гвоздь в крышку гроба студии EA удосужилась забить лишь в 2004 году.

Bullfrog. Питер Молиньё, Populous, Syndicate, Theme Park. EA купила студию В 95-м, и Молиньё вскоре собрался с вещами на выход – подарив, однако, на прощание обещанный Dungeon Keeper. В Bullfrog еще оставался Шон Купер, ведущий дизайнер Syndicate – он довел до конца разработку Dungeon Keeper 2, ставшего последним заметным релизом студии – после него она сделала только парочку сиквелов Theme Park. Год смерти: 2004.



Virgin Interactive/Westwood Studios. Virgin Games USA знаменита в первую очередь играми Дэвида Перри (Cool Spot, Disney's Aladdin) и его наследием (созданными после его ухода Jungle Book, The Lion King и Robocop vs the Terminator). В 1992-м Virgin приобрела Westwood, известную на то время RPG-сериалом Eye of the Beholder, и под крылом новых хозяев лас-вегасская студия развернулась на полную: The Legend of Kyrandia, Lands of Lore, Dune, Blade Runner, Command & Conquer… К августу 98-го, когда создателей жанра RTS приобрела EA, на их долю приходилось 5-6% от всего рынка PC-игр! Но менеджмент EA не дал сбоя и в этом случае, подкосив все начинания разработчиков. Оригинальные C&C и Red Alert имели оценки в 90 с лишним баллов; выпущенная полусырой Tiberian Sun удостоилась 80. За ней последовал черед гораздо более толковых и тепло встреченных Red Alert 2 и Yuri's Revenge – разработанных, правда, не в Лас-Вегасе, а бывшими сотрудниками Virgin Interactive в Калифорнии. После провала экшна Renegade EA отменила бывшие в разработке Renegade 2, Continuum и Tiberian Incursion (которая должна была стать третьей номерной частью сериала); Westwood была ликвидирована, а все желающие сотрудники отправились работать в EA Los Angeles. Впрочем, к тому времени от оригинальной команды осталась какая-то треть.

DreamWorks Interactive. Первое время она делала всякий игрошлак по мотивам спилберговских фильмов, но ее последние четыре работы заслуживают внимания. Это опередившая свое время Jurassic Park: Trespasser, прославившийся своей реалистичной физикой симулятор выживания на заполненном динозаврами острове, это первые две части Medal of Honor, известные как одни из лучших FPS на PS one, и это Clive Barker's Undying, высоко оцененный, но плохо продавшийся хоррор-FPS. Затем студию выкупила EA, а в 2003-м объединила ее сотрудников с бывшими вествудовцами в свое безымянное лосанджелесское подразделение. Новейшая работа команды Danger Close, отпочковавшейся недавно от EA LA – Medal of Honor: Warfighter, 50 баллов по «Метакритику».

Bioware? Да, тут стоит вопросительный знак – студия все еще жива, да и ее игры пользуются успехом… только все ли? Поговаривают, что разработка Star Wars: The Old Republic обошлась в $150-200 млн – то есть, это самая дорогая видеоигра в мире. И спустя всего лишь полгода с запуска столь амбициозной MMORPG она переходит на F2P-схему! После того, как за первые пару-тройку месяцев число подписчиков упало почти что на полмиллиона, BioWare провела чистку сотрудников. Вскоре ее покинул исполнительный продюсер TOR Рич Вогель, недавно – ведущий дизайнер Дэниел Эриксон и, что замечательнее всего, оба отца-основателя, Грег Зещук и Рэй Музыка. Уход стольких ключевых сотрудников – не знак ли грядущего краха? Время покажет. **СИ**







Александр Щербаков


КРУГЛЫЙ СТОЛ



КОНСТАНТИН ГОВОРУН

Главный редактор одного журнала.



АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ

Персонаж яойных фанфиков по игре «Евгений Онегин».



ЕВГЕНИЙ ЗАКИРОВ

Редактор, блоггер, обозреватель.

ТЕМА ОБСУЖДЕНИЯ:
КОСМООПЕРЫ

Только что, в начале ноября вышла Halo 4. Которая, собственно, и красовалась на обложке прошлого номера. Это хороший повод для обстоятельного разговора о космосе и космооперах. Что сейчас представляет собой этот жанр, как это проецируется на компьютерные игры, как это влияло в прошлом.

Мнение участников дискуссии может не совпадать со мнением редакции и даже прямо ему противоречить. Мнение участников дискуссии может не отражать официальную позицию компаний, сотрудниками которых они являются (в случаях, если они являются сотрудниками каких-либо компаний).

АЩ: В предыдущий номер с «Круглым столом» мы не успели, поэтому нужно наверстывать. Halo 4, в общем, хороший повод и он все еще у нас есть. Хотя по большому счету, это и не космоопера. А сконцентрируемся мы именно на них. Тему космоса в компьютерных – в широком смысле – мы, конечно, затронем. Но сузим диапазон, чтобы не устраивать полемику о каком-нибудь Master of Orion. Сейчас это не имеет смысла и вообще этому нужно посвящать отдельную дискуссию.

КГ: Я бы только сказал, что Halo как раз почти космоопера. Если сама игра, возможно, устроена не так, как космоопера, то мир Halo – это реально мир, по которому можно писать и делать космооперы.

АЩ: Писать-то, собственно говоря, и пишут.

ЕЗ: И снимают.

АЩ: Да, теперь уже и снимают. Но я бы не сказал, что это показатель. Книжки и кино есть и по Doom. Очевидно, что у Halo есть бэкграунд, но не вселенную, ни игру нельзя поставить в один ряд ни со «Стар Треками», ни с «Вавилонами», ни со «Звездными войнами». И с Mass Effect тоже нельзя. Как раз Mass Effect, пожалуй, из последних – это действительно переложение космооперы на игровой лад. Это последнее, что у нас такого маштаба вообще было. Предыдущие опыты в этом направлении, если не трогать «Звездные войны»… Хотя даже если их трогать, то тут уместно говорить о Knights of the Old Republic, наверное, а явно не о Force Unleashed. Других космоопер в последние и предпоследние годы особо и не было

ЕЗ: Star Ocean.

АЩ: А можно ли Star Ocean считать космооперой?

КГ: Четвертый Star Ocean по структуре сюжета вполне себе космоопера. Летаешь на корабле с планеты на планету. Есть несколько рас, есть загадочные пришельцы, которые всех уничтожают.

ЕЗ: И можно подглядывать за моющимися в душе девочками. Развивать романтические отношения. Фактически это такой «Стар Трек» на анимешный лад. Только негров нет в команде.

КГ: Вот, кстати, когда я играл в первый Mass Effect и прилетел на эту космическую станцию, Цитадель, где происходит все это взаимодействие рас, я вспоминал о «Вавилоне-5» и радовался, что в формате игры чуть ли не в первый раз увидел что-то подобное.

ЕЗ: В принципе, идея та же, да. Но потом Цитадель оказывается таким оружием, которое проектировали древнейшие древнейших. Действительно, Mass Effect именно в первой части больше всего похож на космооперу. Но это по большей части заложено именно жанром. Когда мы говорим о RPG, где важно перемещение по разным локациям, – в случае с Mass Effect и Star Ocean перемещением по локациям это фактически перемещение по разным планетам. А в том же Halo, несмотря на то, что сеттинг подходит под космооперу и на его основе можно выпускать сериалы, рисовать комиксы и выпускать книги… Что, в общем-то и делают, потому что сам жанр не задействует богатство придуманного материала. В финальных выпусках Mass Effect, особенно в третьем, уже и космос-то и не чувствуется. Он больше похож на шутер, и в этом плане больше похож на Halo. Поэтому назвать третью часть Mass Effect космооперой уже сложно.


Джентльмены обсуждают психоисторию.

АЩ: Но там как минимум есть развитие сюжета, который приходит к такой космооперной точке. С сюжетной точки зрения оно вполне все укладывается, хоть игра и действительно постепенно мигрировала в сторону шутера, да еще и эти попытки заставить игрока надрачивать очки «Галактической готовности» в мультиплеере. Правда, и про первую часть когда-то некоторые персонажи говорили, что это «калечный шутер». Но вообще я соглашусь с тем, что во многом из-за жанровых особенностей, из-за того, что это RPG, тема космооперы все-таки раскрывается. И по большому счету раскрыть тему космооперы в компьютерной игре можно только, наверное, в RPG. Или в какой-то adventure или, простите, визуальной новелле, ну или в чем-нибудь таком сюжетно-богатом. Очевидно, что в нормальном объеме раскрыть космооперу в шутере практически нереально. Несмотря на бэкграунд, на сеттинг. Важна сюжетная подача, все эти «судьбы миров» и так далее. А какие нахрен «судьбы миров», когда ты бежишь слева-направо и стреляешь.

КГ: Я думаю, что для того раскрыть космооперу нужно несколько игр разных жанров. Нужна какая-нибудь глобальная стратегия, где ты завоевываешь планеты. Нужна RPG, где ты взаимодействуешь с персонажами. И нужен шутер, где, например, пришельцы высаживаются на планету и отбиваешь их нападение. Реально три разные игры, чтобы раскрыть одну сюжетную идею.

АЩ: Я, наверное, не соглашусь. Если мы пляшем от классических космоопер и посмотим, например, на «Стар Трек»… «Стар Трек» – это RPG. У нас есть космический корабль, по которому мы ходим. А потом каждую серию мы прилетаем на новую планету. Всё. Там нет никакой глобально-стратегической составляющей. Есть, правда, космические бои, где осуществляются всякие маневры.

ЕЗ: «Маневр уклонения, Сулу!»

АЩ: В «Стар Трек» реально были серии, где они только «маневрами» и занимаются, с первой до последней минуты. Скажем, когда было первое столкновение с ромуланцами было.

ЕЗ: Это не первое столкновение с Ромуланской Империей в сеттинге «Стар Трека».

АЩ: Да, конечно. Первое в оригинальном сериале, когда они прилетели к нейтральной зоне, у них идет перемирие, они сто лет друг друга не видели и там осуществляет диверсии ромуланский корабль, который еще и включает невидимость. И они всю серию гоняются, ведут тактические маневры и пытаются друг друга уничтожить. Всю серию.

ЕЗ: Но в целом я согласен. Вся история «Стар Трека» – возможно и нового тоже, последний раз я смотрел только старый, The Original Series – она построена на том, что корабль «Энтерпрайз» путешествует по галактике и каждая серия это отдельный сюжет. Глобального сюжета-то и нет.

АЩ: Да, это к «Вавилону-5». А классический «Стар Трек» можно смотреть хоть с середины, каждая серия самостоятельна. И вот уж в стратегическом сеттинге представить «Стар Трек»… Ну, то есть, есть такие игры, конечно. Но если мы о раскрытии темы космооперы – это совсем не туда. И всякие Homeworld и Master of Orion – это не космооперы. Про это направление нужно отдельно говорить. И вообще нужно упомянуть, что космос в компьютерных играх – не то, чтобы самая популярная тема, прямо скажем. А в некоторых жанрах совсем откровенно нишевая. Даже если мы говорим обо всех этих орионоподобных глобальных стратегиях – это вообще отдельная и очень узкая ниша. Где были в новейшее время свои бестселлеры, вроде, Sins of a Solar Empire, который очень хорошо продался через одни только средства цифровой дистрибуции, причем через один только Impulse там несколько сотен тысяч: Stardock и является владельцем «Импульса». И это совершенно невероятный успех для такой игры. Но это ниша, где игры, о которых всерьез можно говорить, можно пересчитать по пальцам. Современные проекты каждый в чем-то ущербен, и это безумный хардкор.

КГ: Не, это все адская казуальщина! Я несколько лет играл в Play-by-Email игру Galaxy Plus, на работе по вечерам, когда сдавал «Страну Игр». Там три раза в неделю нужно было делать ход. Ход представлял собой гигантское письмо с командами, которое можно было открыть в визуальном редакторе – или же вручную писать. И одна партия длилась полгода. На пятом месяце пропустил один ход по болезни – вся партия шла к чертям. Там нужно было захватывать галактику.

ЕЗ: Ты захватил?

КГ: Один раз я победил. И два или три раза почти победил: когда в конце из ста империй остались только моя и вражеская, и я проигрывал. Ну и раз десять я сливался в середине.

ЕЗ: А мир ты там сам придумываешь, империю свою?

КГ: Сама карта генерируется случайным образом. Но игроки устраивают между собой какую-то ролевую игру, придумывают свою расу, внешность, отыгрывают свою роль в дипломатической переписке. Моя раса всегда называлась муглами и я представлял себе, что это такие маленькие

пушистые зверьки, которые очень кровожадны и хотят всех убить.
ЕЗ: Фактически вы отыгрывали «Стар Трек»! В комнате.
АЩ: Не, в комнате – это настольные игры. Кто-нибудь играл в «Сумерки империй», который Twilight Imperium? Это такой «Орион» фактически. Собирается несколько человек и играет. Партия часов восемь занимала. На ночь, в общем. И тоже дипломатия там неизбежно появлялась.
Но вообще все эти дела имеют прямое отношение к «космосу в играх». Даже, как ни странно, «Сумерки империй», по которым хотели когда-то компьютерную игру сделать. Но к космоoперам это отношение не имеет. Вообще что такое на самом деле «космоопера»? Это, по большому счету, то же самое, что и «мыльная опера», только в космосе.
КГ: Я, когда готовился к «Круглому столу», вычитал, что изначально термин придумали как уничижительный: для обозначения плохой фантастики о космосе.
ЕЗ: Я бы не назвал «Стар Трек» безумно крутой фантастикой о космосе. Особенно старый сериал – это же просто «Санта Барбара» только с людьми, которые разговаривают на странных языках.
АЩ: Оригинальный «Стар Трек» как раз хороший и его можно смотреть до сих пор. Несмотря на то, что он несколько… эээ… скажем так, «архаичен». Это, наверное, правильное слово.
ЕЗ: Он похож на старый сериал – без привязки к космосу. Он ведь каких годов? 1966-1969? И за счет этого бюджеты видны, вся фигня. Ну и сериал весь проходит фактически в одной комнате. Там нет экшна и так далее. Там есть разговоры.
АЩ: Там есть экшн. К сожалению.
ЕЗ: Есть серии, где они прибывают на планету, где низкий уровень развития, и поэтому они все бегают как гангстеры. Вот такого рода фантастика.
АЩ: Ну да, повторное использование декораций, которые уже есть на студии. Но тем не менее оно написано по большей части пристойно. Поднимаются какие-то умеренно-серьезные для фантастики темы, со смыслом, иногда чуть ли не с претензией на научность и психологизм. Именно поэтому его до сих пор и можно смотреть, он неплохо написан. Видно, что это такая старая фантастика, что люди, может, Азимова читали, и задаются какими-то «вопросами»… Когда я это впервые увидел, был очень удивлен.
ЕЗ: Ага, и в каждой серии капитан Кирк трахает инопланетянку.
АЩ: Это в какой серии?
ЕЗ: В каждой второй. Ну ладно, целуется с инопланетянкой. Или вот ты не смотрел серию, где «Энтерпрайз» прибывает на планету, целиком состоящую из женщин?
АЩ: Как-то не досмотрел до этого. Скоро наверстаю!
ЕЗ: Женщины живут в бункере, а снаружи ад и погибель, полный «Сталкер». Какой-то один мужик живет. Ну и Кирк у нас же большой ловелас. И собственно, кстати, большинство инопланетян в «Стар Треке» похожи на людей. Ромуланцы, блин, выглядят как люди. Даже клингонцы просто гуманоиды, у которых странные наросты на лице. А вот таких «пришельцев-пришельцев» в «Стар Треке» можно по пальцам одной руки пересчитать.
АЩ: Очевидно, что это связано было и с бюджетом сериала. Даже если мы вспомним «Вавилон-5», то там тоже почти все вполне антропоморфны. Кроме понятно кого.
ЕЗ: В Mass Effect такие вещи объясняются, что, мол, все произошли от одной расы, которая дала разные мутации. А в «Стар Треке» это никак не объясняется. Они все тупо люди. Просто немножко разные.
АЩ: И в «Вавилоне» это, кстати, тоже особо не объясняется. Почему центавриане внешне почти неотличимы от людей? Ну, если прическу не брать.
КГ: Там их древние расы воспитывали. И вполне возможно, что они молодые расы вывели похожими. Древние расы, насколько я понимаю, отличаются очень сильно.
АЩ: Это твои измышления. Нам материал «Вавилона-5» однозначно этого не говорит. Мы можем подумать, что вот древние, или там ворлонцы, они воспитывали тех и тех, и поэтому… Но это никоим образом не озвучивается в сериале. Просто куча рас, у которых две руки и две ноги. У некоторых есть щупальца, как у центавриан, но об это мало кто догадывается. И понятно, почему это делается в сериале. Да и сам «Вавилон-5» – как я и писал в материале о нем – его идея как бизнес-проекта была в том, что мы сделаем как «Стар Трек», только у нас серия будет ощутимо дешевле.
КГ: Лет десять назад я в какой-то бульварной прессе читал статью о вреде «Вавилона-5». И о том, что его фанаты в метро приставали к пассажирам и били им морды с криками: «Вы – шэдовцы! Вам морду бить надо!». Соответственно, «шэдовцы» – это тени.
АЩ: Это неожиданный поворот!
КГ: А давайте попробуем понять, почему нам вообще нравятся космооперы? В чем прикол «Вавилона» и «Стар Трека»?
АЩ: Я не уверен, что можно нормально сартикулировать ответ на этот вопрос.


Вьетнамская блэк-металлическая группа.


Капитанша Шепард приглашает вас в удивительный мир китайских порномультиков.

ЕЗ: Нам всем нравится космос, нам нравятся разные расы и теоретическая возможность трахнуть инопланетянку. Чем злоупотреблял Шепард, Кирк, Шеридан и… назовите мне хотя бы одного капитана космического корабля или станции, который не раз не вые*ал инопланетянку? Или хотя бы не думал об этом?
АЩ: Сейчас я тебе скажу. Это… эээ… Синклер!
ЕЗ: Что, правда ни разу?
АЩ: Он, правда, потом сам стал инопланетянином. Но это другой разговор.
ЕЗ: Это не считается! Это все равно что сменить пол! А если говорить серьезно, то космооперы – это все равно, что в детстве смотреть на небо. И ведь за этой махиной какие-то новые миры. Для меня во всяком случае в детстве «Вавилон-5» был этим. У меня не было возможности смотреть каждую серию, потому что показывали его поздно – а иногда вообще не показывали.
АЩ: А что у тебя не было видеомагнитофона? Я досматривал «Вавилон-5», когда учился в школе. И я программировал видеомагнитофон на запись, а смотрел на следующий день.
ЕЗ: Какой видеомагнитофон в третьем классе! Надо еще и кассету купить.
АЩ: Достаточно одной кассеты, а потом сверху перезаписывать.
ЕЗ: Я все, что записывал в своей жизни, я записывал на одноразовый носитель и получалось собрание, коллекция. Я «Симпсонов» так записывал.
АЩ: Я записывал поверх. Но я знаю человека, который записывал каждую серию «Вавилона» отдельно и хранил их.
КГ: Я в свое время купил ТВ-тюнер для компьютера, чтобы записывать «Вавилон-5» в вечера, когда меня не было дома. Но выяснилось, что толку от этого мало. Очень плохое качество приема телесигнала. Но зато потом его использовал для того, чтобы подключать PlayStation к компьютеру и играть на мониторе.
АЩ: Я себе специально для этого покупал видеокарту с видеовходом – это была Riva TNT 2, кажется, – чтобы подключить PlayStation и снимать скриншоты для, собственно, журнала «Official PlayStation Россия».
ЕЗ: Я через ТВ-тюнер снимал скриншоты для PlayStation 2, и качество было ужасное.



«Научная фантастика?» А стрелой в рожу?

АЩ: Я не могу сказать, что у меня качество было замечательное – но нужно понимать, что и разрешение там было еще то. Но смотрелось более-менее нормально и такие скриншоты были заведомо лучше, чем, например, никаких скриншотов или два скрина с «Геймспота» с затертым логотипом. Или если для чертовых прохождений нужно. Как-то так!

КГ: Возвращаясь к космооперам! Мне кажется, что космоопера – это в каком-то роде противоположность боевикам про Вторую мировую. Это мир, где в каждой серии у тебя могли появиться какие-то абсолютно новые противники, пришельцы, планеты. И каждый раз ты видишь что-то новое и удивляешься. Особенно в детстве.

ЕЗ: Вот те самые «новые расы» – это такой функциональный триггер. Можно всегда придумать новых противников. В космооперах множество разных тем – я сейчас ориентируюсь только на ТВ – поднимал именно «Стар Трек». Он показывал, что когда человечество переступает порог развития, когда оно выходит в космос и контактирует с другими расами, у нас как бы не остается стран. Они в том или ином виде присутствуют – Чехов из «Стар Трека» – но земляне воспринимаются как единое целое. Космооперы заставляют думать иначе. Не о тех проблемах, которые ждут нас сейчас: в грузинских тюрьмах заключенных в жопу е*ут надзиратели. Я об этом прочитал в американском Newsweek! А о проблемах, как землянам вообще всем вместе выжить. Что все эти проблемы в чем-то бессмысленны и для выживания они не нужны абсолютно. И в чем было новаторство оригинального «Стар Трека»: на космическом корабле были негры и азиаты! Азиаты-то ладно. Но негры! Ухура, алло!

АЩ: Для 1966 года это было серьезно. Более того, там встречались негры, которые по званию были выше, чем Кирк!

ЕЗ: Не знаю, насколько это сделало мир лучше. Но парадигму мышления людей, увлекающихся фантастикой, это меняет напрочь. Плюс, как верно говори Саша раньше, поднимаются темы… я не согласен, что они имеют или могу иметь какое-то научное обоснование, и тем более не назвал бы это антиклерикализмом, но тема религии почти не поднимается. Или только на уровне каких-то местечковых культов, где все придурки. Или древняя религия инопланетных рас, в которую лучше не вмешиваться. В Halo это чуть ли не мусульмане-ковенанты. В Mass Effect расы со своей религией, в которую даже старшие расы не лезут: «В религию мы не вмешиваемся». Оставим как есть, пусть ее не навязывают. Плюс в «Стар Трек» поднималась тема энергии как чистого разума. Собственно, вот все эти нюансы, которые заставляют по-другому взглянуть на мир и отвлекают от того, что обсуждается в новостях. Дают какую-то идеализированную, но более интересную картину мира и человеческих отношений в частности.

АЩ: Все, о чем ты говоришь сейчас, существовало на тот момент в книжной фантастике. И не только в виде «мы пошли стрелять во врегов, ура», а именно с разговорами про «чистую энергию», бла-бла-бла, Азимов, Кларк, далее со всеми остановками. Поэтому я и говорил, что люди, писавшие «Стар Трек», они в первую очередь ориентировались именно на такую фантастику. Но во вторую очередь они, конечно, ориентировались и на Flash Gordon.

ЕЗ: В моем представлении Flash Gordon это такой, скорее, сверхфантастический He-Man.

АЩ: Это тоже фантастика. Есть и такая тоже. Классический фантастический pulp, в общем-то. И есть Азимов. Жанр космооперы, по идее, сочетает и то, и другое. Но в случае со «Старт Треком» и с «Вавилоном-5», со всеми этими крупными, важными сериалами, они больше ориентируются на какой-то более взрослый, более «высокий» материал.

ЕЗ: Возможно, они его затрагивают. Но я не уверен, что это применимо к оригинальному «Стар Треку».

АЩ: Да ладно, хоть нулевую серию возьми. Там это есть.

ЕЗ: «Стар Трек» со временем стал вариться в собственном соку и пошло поднятие темы гиковщины, которое наверняка интересно читателям Кларка и Азимова… Но беря в качестве примера «Стар Трек», сериал который смотрели в том числе не просто школьники и люди, вообще в принципе способные понять, кто такие Азимов и Кларк, но и люди, которые вечером собирались с семьей у телевизора.

АЩ: Одно другому не всегда противоречит. Поэтому я и говорю, что это в некотором роде совмещение «и того, и другого». Отсюда и пляшет в том числе и то, что женский персонал «Энтерпрайза» ходит в коротких юбках, то что идет ротация старшин на корабле – в каждой серии новая баба – и прочие дела. Нужно. Потому что это в том числе и сериал для подростков. И для простых мужиков. А еще, может, и для домохозяек – им тоже что-то подкинут. То есть, сериал на широкую аудиторию. Очевидно, что он не начнет внезапно вещать про психоисторию. Это действительно всех разорвет.

КГ: Так в этом и весь смысл. Mass Effect ведь тоже игра для широкой аудитории. Именно поэтому она и получилась такая, какая получилась.

ЕЗ: Ты сейчас это сказал так, как будто она получилась говном!

КГ: Она получилась странной. Мне она не очень нравится, потому что там много шутера. Но я понимаю, что там много шутера именно для того, чтобы она понравилась массовой аудитории.

ЕЗ: Слушай, ну как сделать игру без боевой системы? Не просто потому что экшн нужен, а потому что нужно еще что-то, помимо разговоров. Иначе это все напоминает «Диалоги» Платона.

КГ: Да. Но это все-таки фантастический боевик, и боевую систему можно было придумать какую угодно. Хотя бы как в Fallout 3. Где можно нормально играть и как в RPG, и как в шутер.

ЕЗ: Возможно. Тут я с тобой соглашусь.

АЩ: Да, в общем, оно массовое и с точки зрения сюжета. Там и конструирование мира такое... Затрагиваются вопросы, которые корнями уходят и в серьезную фантастику, и в футурологию. Но в итоге будущее по версии Mass Effect достаточно кондовенькое. Как мы вот привыкли к «Вавилону-5» и «Стар Треку». Люди там все еще люди, например. Что достаточно глупо выглядело бы в hard science fiction.

ЕЗ: В Mass Effect люди не просто люди – это отщепенцы, гопники и дети. Школьники в интернетах. Которые только что вылезли в Интернет и начинают гадить. И другие расы смотрят на них как на дебилов. Люди тут же ввязываются в войну, тут же начинают конфликтовать, а потом еще и решают спасать Галактику. В первом Mass Effect отношение к людям показано максимально точно. В последующих – когда Шепард становится спасителем всего и вся – это отношение меняется. И становится немного смешно на это смотреть.

АЩ: Я немного о другом говорю. Я о том, что Mass Effect – это, прямо скажем, не «Схизматрица». Именно «Схизматрица», как мне кажется, хороший пример взрослой и до определенной степени реалистичной космофантастики. Где люди через много столетий уже немножко не люди. А в Mass Effect прошло двести-триста лет, а «каким ты был, таким и остался».

ЕЗ: В Gundam немного по-другому. Там же есть космические колонии. И самая дальняя колония и стала Зеоном. В самом старом мультике 1979 года там еще орали: «Зиг Зеон! Зиг Зеон!» И люди, которые долго жили в космосе, они, вроде как, мутировали и стали ньютайпами. Людьми, которые «тонко чувствуют космическую природу». Ты в этом смысле имеешь в виду эволюцию?

АЩ: Почитай «Схизматрицу»! Я говорю о том, что научно-технический прогресс приведет в конце концов к трансгуманизму. И если ты заглядываешь в будущее, где космические корабли вдруг бороздят просторы Большого театра, ты понимаешь, что уже через 100-150 лет человек не будет таким же, как в XX веке. Более того, он будет страшно далек.

ЕЗ: В Mass Effect все форсировано. Они случайно получили технологию начали быстренько-быстренько ее оприходовать. Там не такой большой разрыв именно во временных рамках.

АЩ: А он большой и не нужен. Ста лет уже достаточно.

КГ: Мне кажется, что там, где начинается трансгуманизм, уже заканчивается космоопера. В космоопере персонажи должны быть похожи на современных людей. Капитан звездолета как капитан современного американского эсминца, например.

АЩ: Возможно, да. Потому что в определенной степени космоопера – это фэнтези. По большому счету, это такое фэнтези в космосе.

КГ: Когда человечество в космоопере выходит в космос – это больше похоже на период великих географических открытий. Когда Колумб открывает Америку, а португальцы захватывают Индию. Когда люди сталкиваются с другими цивилизациями. Но при этом они более продвинуты технологически, либо как минимум на одном с ними уровне и могут с ними соревноваться. А когда развитие ушло уже слишком далеко – это уже немножко не космоопера.

АЩ: Хотя в том же «Вавилоне» достаточно и высокоразвитых рас, у которых техническое развитие ушло страшно далеко. Более того, в серии «Деконструкция падающих звезд» показывается и будущее людей. И там можно говорить в некотором роде и о трансгуманизме. Потому что в конце серии, если кто помнит, люди превращаются фактически в ворлонцев.

КГ: «Вавилон» прекрасен тем, что там есть все. И он идет в этой серии дальше космооперы. И, кстати, если говорить о религии, то именно «Вавилон» до определенной степени развенчивает их. Потому что там ворлонцы фактически навязали христианство, всю эту борьбу «светлого» и «темного». И она деконструируется молодыми расами, которые отказываются участвовать во всем этом.

АЩ: Ну и да, ворлонцы оказываются, прямо скажем, не ангелами. Хотя они многим расам внешне кажутся именно ими.

КГ: Для меня самый запоминающийся момент «Вавилона-5» – это когда к Центавру приближается планетоубийца. И Лондо приказывает взорвать ядерными бомбами остров, где находятся корабли теней. Чтобы спасти планету. Он достает кнопку и взрывает на глазах у представителя теней. А потом прилетает планетоубийца и готова уничтожить планету центавриан просто потому что Лондо все еще на ней и запятнан сотрудничеством с тенями.

АЩ: Хотя если говорить про религию, «Вавилон» делает много отсылок к христианству.

ЕЗ: Привет! На название посмотрите!

АЩ: Ну да, это понятно. Но там отсылок много больше. Этого добра там валом. Ну и Стражинский, я так подозреваю, немножко исповедует христианство и очень все это дело любит.

ЕЗ: Это нужно разбирать конкретные примеры. Но вот в «Стар Треке» постоянно подчеркивается превосходство науки над религией. Что с наукой необходимость в религии отпала. А если и встречаются какие-то моменты, то они настолько точечные, настолько мелкие, что нужно, наверное, быть студентом духовной академии и быть повернутым на «Стар Треке», чтобы их отследить. Обычно же они очевидные и смешные.

АЩ: Но это «Стар Трек». А вот, например, есть Battlestar Galactica – новая, естественно, перезапуск. Где есть религиозные культы. Есть «Каприка», где есть прямо шахиды, террористы, они поезда взрывают. «Каприка» – это спин-офф «Галактики».

КГ: Battlestar Galactica вообще сильно весь завязан на религию.

АЩ: Ну, он больше политический на самом деле.

КГ: Но там последний человеческий крейсер, который летит, чтобы найти планету, описанную в религиозных свитках. Наука и техника как будто бы предали человека. Поскольку роботы, построенные людьми, их уничтожают. Система обороны, построенная людьми, тоже отключилась. И получается, что последняя надежда людей на то, что описанное в религиозной книге – это правда. То же самое, как если бы сейчас люди полетели в космос искать Рай. Думая о том, что это реальное место, куда можно прилететь. И в Battlestar Galactica они находят это место. И религия оказывается для них более правильным выбором, чем наука.

АЩ: Не совсем. Ну и вообще они поселились не на той планете, которая описана в религиозной литературе. Был, кстати, оригинальный сериал, к которому сняли продолжение: Galactica 1980. Который я, конечно, не смотрел. Хотя оригинальную «Галактику» я пытался – это не так просто сделать. И вот в оригинальном Battlestar Galactica корабль долетает до Земли. До нашей Земли в 1980 году. И они начинают спускаться на планету и, так сказать, внедряться в общество 1980 года.

КГ: Почему космические оперы нормально реализованы в первую очередь именно в формате телесериала? Мы вот обсуждаем сейчас не книжки, не игры, а именно сериалы.

АЩ: Лучше всего реализовано именно в книжках. Но это другой формат. А если мы говорим о какой-то визуальной информации, мы приходим именно к сериалам. По тем же причинам что и... Я тут, процитирую, пожалуй. Я не так давно читал интервью с Константином Эрнстом, в котором он озвучивает, в целом, здравую мысль, что размер полнометражного фильма – это рассказ или повесть. Вот рассказ может быть нормальной основой для полного метра. А если ты хочешь заняться экранизацией романа – или представить какую-то информацию в объеме романа – то у тебя самый очевидный выход – это уйти в сериализацию в том или ином виде. Это сериальная форма, там просто даже и совокупный хронометраж больше. К «Стар Треку» это может быть применимо постольку-поскольку, но это хорошо применимо к тому же «Вавилону-5». Где есть сквозной сюжет, и это сюжет на пять сезонов. Реализовать это в рамках одного полнометражного фильма просто нереально. Даже наши любимые «Звездные войны», которые, в общем-то, космоопера – это киносериал, шесть частей, не считая многочисленных ответвлений. СИ



Искусственный интеллект готов к порабощению человечества.

Открыть «Мужскую карту» стоит, для того чтобы

Получать скидки в барах, ресторанах и магазинах твоего города

Участвовать в акциях и посещать закрытые мероприятия для держателей «Мужской Карты»

Управлять своими счетами, используя систему интернет-банка «Альфа-Клик»

Мужская карта
Альфа-Банк
4321 4321 4321 4321
VALID THRU 00/00
CARDHOLDER NAME
VISA

Оформить дебетовую или кредитную «Мужскую карту» можно в отделениях ОАО «Альфа-Банка», а также заказав по телефонам:
8 (495) 788-88-78 в Москве | **8-800-2000-000** в регионах России (звонок бесплатный)

MAXIM
МУЖСКОЙ ЖУРНАЛ С ИМЕНЕМ

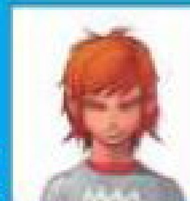
А Альфа-Банк

(game)land

www.mancard.ru

на правах рекламы

ОАО «Альфа-Банк». Генеральная лицензия банка России на осуществление банковских операций от 05.03.2012 №1326"



Константин Говорун

Halo 4

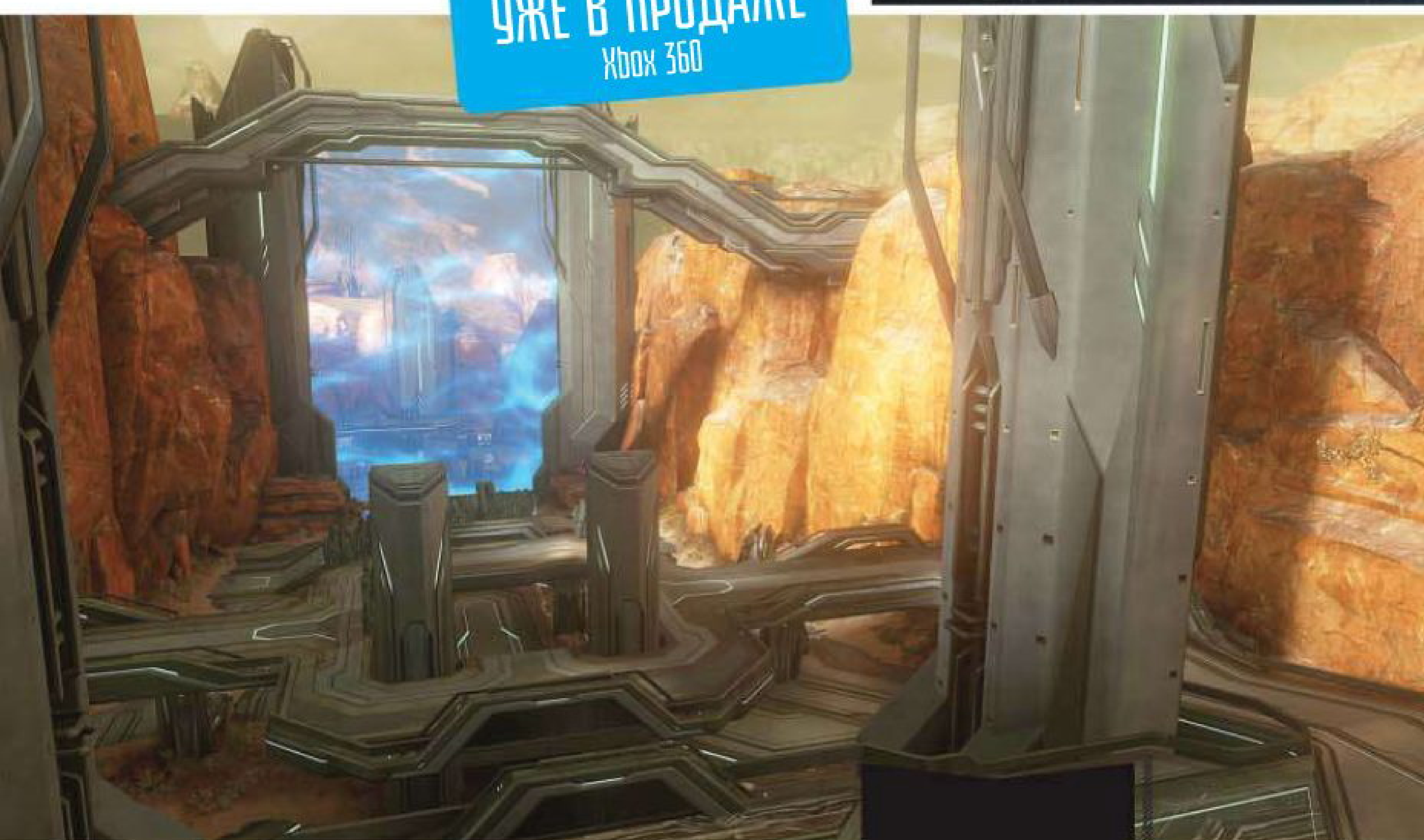
НАЗВАВ HALO 4 САМОЙ ДОРОГОЙ ИГРОЙ В ИСТОРИИ MICROSOFT, ИЗДАТЕЛЬ СГЛАЗИЛ. ЭТО ОПРОМЕТЧИВОЕ ЗАЯВЛЕНИЕ БУДУТ ЕМУ ЕЩЕ ДОЛГО ПРИПОМИНАТЬ – КАК ЗА ШЕСТЬ СОТЕН ЛЮДЕЙ НА ЗАРПЛАТЕ КЛЕЙМЯТ АВТОРОВ RESIDENT EVIL 6. КУДА ЧЕСТНЕЕ СЛОВА 343 STUDIOS В ФИНАЛЕ HALO 4: ДЕСКАТЬ, ЭТО НАША ПЕРВАЯ ИГРА, ИЗВИНИТЕ, ЕСЛИ ЧТО НЕ ТАК, СЛЕДУЮЩАЯ БУДЕТ ЛУЧШЕ.

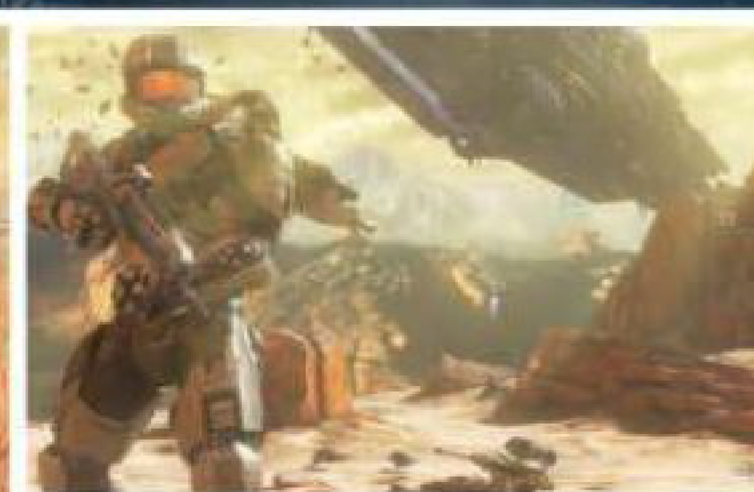


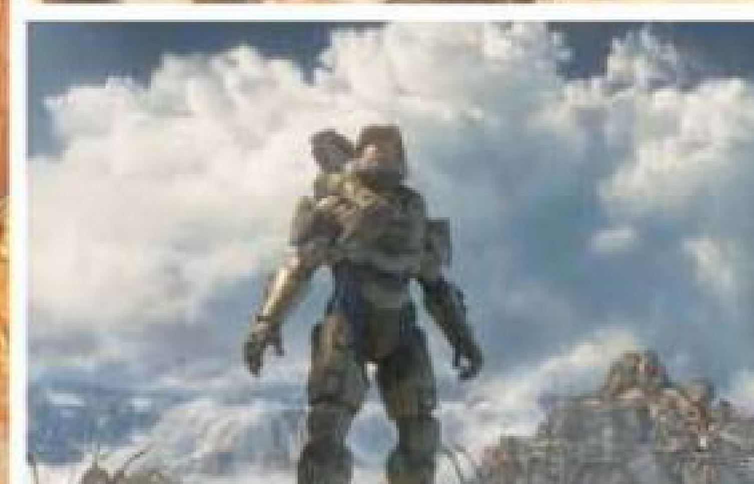
СУБТИТРЫ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Платформа: Xbox 360 Зарубежный издатель: Microsoft
Российский дистрибьютор: Microsoft
Разработчик: 343 Studios
Мультиплеер: vs, co-op, online
Обозреваемая версия: Xbox 360
Страна происхождения: США

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Xbox 360









8.5
ОЦЕНКА



ЗА АРТ-ДИЗАЙН
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ

Halo уже не та? Конечно, не та. Юбилейный римейк Halo: Combat Evolved год назад напомнил: с тех пор, как Bungie соорудила главный эксклюзив Xbox, прошла целая вечность по меркам нашей индустрии. Даже если бы студия из пригорода Сиэтла не развелась с Microsoft (вполне цивилизованно), после громкого хлопка дверью (Halo: Reach, десять баллов из десяти, идеальная игра) тема «той Halo» была закрыта. А новую, по-хорошему, и должны делать другие люди, с иными вкусами, другим творческим видением. Сделали. Получилось ли? Популярность Halo изначально стояла на двух китах: играть интересно и хочется узнать, что дальше. Первое преимущество давало продажи здесь и сейчас, второе конвертировало геймеров в фанатов медиавселенной (бренд Halo сейчас «стоит» миллиарды долларов). Удалось ли сохранить оба?

Новые порядки встречают в первом же сюжетном ролике. Если Bungie старалась излагать историю через игру, лаконично, оставляя простор для воображения, вынося главные подробности в бонусные кат-сцены, то 343 Studios действует в лоб, не скупится на дорогое CG-видео и несколько раз проговаривает важные детали, чтобы даже самый рассеянный геймер понял, что происходит. Здесь стоит сделать отступление: я не беру в расчет перевод (см. врезку) и оцениваю исключительно оригинальную версию игры. Так вот, многословная Halo 4, конечно, куда понятнее и зрелищнее первой Halo, но сильно уступает ей в достоверности происходящего. Конечно, есть считающие себя взрослыми люди, которые вытаращат глаза – дескать, это же в любом случае фантастика, детские сказки. Но есть большая разница между «твердой НФ», которая старается соблюдать внутреннюю логику и, по возможности, укладывать историю в современные научные представления, и совершенно свободным полетом фантазии. Сценаристы Halo 4, к сожалению, не удосужились сверить свои выдумки даже с «Википедией». Зато их явно заставили проштудировать все книги и документы по Halo – игра следует канону дословно. Возможно, это и заставило их отказаться от напрашивающейся, гениальной, смелой развязки (и я, и Женя Закиров ожидали именно ее, но вот незадача – не получили).

Не буду разбирать все странности истории, приведу лишь пару примеров. Чисто игровой момент: Мастер Чиф должен с помощью целеуказателя помечать мишени для













гауссовой пушки (MAC в терминологии Halo) огромного бронетранспортера. Раз – и вражеский корабль сбит, два – уничтожены защитные системы гравитационного колодца (о нем – ниже). Круто! Схема «пометить цели, чтобы вызвать огневую поддержку» уместна в любом шутере, Halo 4 – не исключение. Вот только гауссова пушка стреляет металлической болванкой прямой наводкой. Мастер Чиф находится при этом рядом с орудием. Цель – в зоне прямой видимости. Команда на поражение уже отдана. Зачем при этом нужен ручной указатель? Зачем гнать на убой вертолеты наводчиков, если мишень – вот она, стреляй? И в реальной жизни, и в фантастике целеуказатель использовался бы для вызова огневой поддержки с закрытых позиций. Чтобы сделать эту игровую сцену из Halo 4 достоверной, достаточно было заменить выстрелы MAC на пуски ракет с удаленной от места боевых действий платформы (например, с корабля Infinity далеко в тылу), но канон-то гласит, что гауссова пушка – главное оружие землян. Это противоречие было разрешено не в пользу достоверности.

Вторая история, заставившая меня поморщиться, – гравитационный колодец. В интерпретации Halo 4 он похож на яму мерзких пиратов из «Тайны третьей планеты», куда

СОЖГИТЕ ПЕРЕВОДЧИКА

В официальном (показывали по ТВ!) переводе «Робокопа» есть чудовищный, классический ляп. В финале робокоп не может убить гада, поскольку тот является сотрудником ОСП. Программа не позволяет. Находчивый президент корпорации кричит предателю: «You're fired!» (ты уволен), робокоп стреляет, все счастливы. В русском переводе фраза звучит: «Ты сгорел». В Halo 4 таких ляпов – сотни.

Серьезно, все слова, которые могли быть переведены неправильно, переведены неправильно. Вместо «мы подарили вам разум» – «мы подарили вам гениальность». Вместо «главная угроза Вселенной – вы» (имеется в виду человеческая раса) – «главная угроза Вселенной – ты» (в реплике, сказанной Мастеру Чифу). Как правило, такие ошибки возникают тогда, когда переводчик видит только текст, но не представляет себе, что происходит на экране. Но немало ошибок легко было бы исправить, просто сверив разные части диалога. Например, в одном из диалогов переводчик не понимает, что Broadsword – тип истребителя и выдает перл «размахивать палашом в отсеке», но буквально через пару предложений в тексте встречается уже истребитель «Палаш».

Пуристы Halo могут придираться к локализации бесконечно. Например, slipspace – не вполне «гиперпространство», а halo – не «ореол», поскольку есть нормальное русское слово (астрономический термин) «гало». На мой взгляд, выбранные переводчиком слова вполне допустимы – лишь бы геймеру все было понятно. Однако немало ошибок настолько существенны, что мне пришлось переиграть первые полтора часа игры заново с включенными английскими субтитрами. Без них я не был уверен, что понимаю сюжет правильно.

А вот дубляж (несмотря на претензии пуристов) – хороший. Там, где от Кортаны требуется отыгрывать сумасшествие – актриса озвучки справляется. Мастер Чиф, Ласки, Дидакт говорят убедительно. Конечно, это вопрос вкуса, плюс многие принципиально предпочитают только оригинальный звук, но тут уж ничего не поделаешь, вы в меньшинстве. В России, по подсчетам социологов, от силы каждый десятый владеет иностранными языками. Чем больше игр будет переводиться – тем больше людей сможет приобщиться к лучшим образцам этого искусства.

засасывает попавшиеся под руку корабли. Этот термин много раз и со вкусом упоминают герои – колодец то хотят «захватить», то «уничтожить». Вот только проблема в том, что Gravity Well – обычный термин из астрономии. Гравитационный колодец есть у любого небесного тела, но на «колодец» он похож только на графиках, описывающих его физическую модель. Персонажи Halo 4, меж тем, достаточно образованны, чтобы не называть ловушку Предтеч термином, который запутает собеседников. Наконец, полное недоумение вызвал финал. Если кто-то из вас, дорогие читатели, может объяснить природу места, где Мастер Чиф беседовал с Кортаной, – расскажите нам об этом на форуме «СИ».

Сказанное выше – примеры небрежного отношения к деталям (словно сценарий писали хипстеры с айпадом, а не ценители хорошей НФ), однако история в целом, рамочно получилась вполне осмысленной и интересной. Великолепны вступительный и финальный ролики: первый порадует фанатов и одновременно введет в курс дела новичков, последний удачно завершает Halo 4 и мотивирует ждать продолжение. Эти сцены, да еще и тема безумия Кортаны – проблески нового творческого видения авторов. Они, очевидно, пытаются сделать с Halo то же, что Rocksteady – с Бэтменом: рассказать взрослую, современную,актуальную историю, оставаясь при этом в рамках канона. Не зря в первых же строках игра напоминает: изначально спартанцы были созданы для подавления мятежей на колониях Земли, а противник Чифа называет людей главной угрозой для вселенной. Подозреваю, что именно эта тема будет раскрываться в следующих частях трилогии.

АВТОРЫ, ОЧЕВИДНО, ПЫТАЮТСЯ СДЕЛАТЬ С HALO ТО ЖЕ, ЧТО ROCKSTEADY – С БЭТМЕНОМ: РАССКАЗАТЬ ВЗРОСЛУЮ, АКТУАЛЬНУЮ ИСТОРИЮ И НЕ ВЫЙТИ ЗА РАМКИ КАНОНА.



Как основной художественный прием, авторы Halo 4 используют цитирование. В ход идет все – от «Трона» и «Звездных войн» до Uncharted, Star Fox и Call of Duty. В промышленных масштабах цитируются все предыдущие части Halo. Ничего плохого: так работает постмодернизм, на том же стоит, например, Metal Gear Solid. Сценаристам и геймдизайнерам 343 Studios, однако, не хватает самоиронии, умения жонглировать цитатами умело, осмысленно. Когда Мастер Чиф падает на планету (как в начале Halo 3) или взрывает Звезду Смерти, я ожидал от игры какого-то подмигивания – дескать, «я знаю, что ты знаешь». И не получил. С другой стороны, все цитаты смотрятся в Halo 4 уместно: ни к качеству вариаций на тему, ни к их месту в сюжете и игровой механике придраться нельзя. В каком-то смысле 343 Studios нам говорит, что Xbox 360 может все, что предлагают лучшие развлечения на рынке, и приводят Halo 4 как доказательство.









ПРИВЕТ, CALL OF DUTY

Когда-то именно Halo популяризовала жанр FPS на консолях. В наши дни, однако, по цифрам продаж Call of Duty впереди (даже если брать в расчет только тираж для Xbox 360!). Не то чтобы это волновало Microsoft – платформодержатель не только не рассматривает игру от Activision как конкурента, но и помогает ее продвигать. Главная задача Halo 4 – не обогнать Call of Duty, а предложить геймерам игру, у которой нет аналогов на PlayStation 3 и Wii U. Однако, привлекая новых игроков, 343 Studios не могли не сделать свой шутер более комфортным для тех, кто привык к Call of Duty. В первую очередь это коснулось именно мультиплеера. Увеличение роли обвеса, сокращение числа пушек, которые можно подобрать на поле боя, награды за цепочки убийств, система накопления опыта и разблокирования перков, – все это признание того факта, что Halo – больше не лидер в мире консольных FPS. Впрочем, быть номером два на рынке тоже неплохо.



Интересно ли в Halo 4 играть? Очень сложно было испортить самобытную, отточенную до идеала механику Halo: Reach. Даже при всем желании 343 Studios это бы не удалось. Добавленная новичками раса прометейцев отлично укладывается в логику геймдизайна Halo и освежает список врагов (старая трилогия могла использовать только слегка поднадоевших ковенантов). Комбинация прометеец-рыцарь плюс спутник (который может лечить врага, поддерживать его огнем, выставлять щит) – прекрасна, благо та же технология доступна и Мастеру Чифу. Сохранена в неприкосновенности концепция Halo как sandbox-шутера – игроку не навязывают маршрут, по которому следует идти, или же тактику убийства врагов. Дескать, вот цель, вот оружие, а дальше делай, что хочешь. Однако уровни, как всегда в Halo, сконструированы так, что геймер не теряется на их просторах и интуитивно понимает, куда и зачем нужно идти. Вот в кого и из чего стрелять и где прятаться от ответного огня – это, дескать, уж сами решайте. Особенно усиливается эффект на открытых пространствах, где в дело вступают наземная и воздушная техника, плюс взаимодействующие с вами NPC-спартанцы. Такая комбинация свободы и предопределенности, вроде бы и очевидная, помимо Halo, не реализована считай что ни в одном другом FPS. В Crysis и в Haze – только проблесками. Единственный минус Halo 4: открытых пространств стало меньше, и сами они – компактнее. Скорее всего, дело в возросшей детализации картинки, – притом что железо осталось прежним. По-настоящему большой шаг вперед (еще больше свободы), очевидно, будет сделан уже только на консолях следующего поколения.





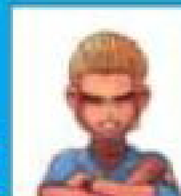


Любопытное замечание об игровой механике в Halo: Reach, последней игре Bungie, использовалась система аптечек (щиты восстанавливались автоматически, здоровье – нет), в Halo 4 – нет. Это не значит, что авторы новой игры приняли смелое решение и что-то изменили или же позаимствовали идеи у Call of Duty. Дело в том, что по хронологии сериала Halo: Reach предшествовала первой Halo (где тоже были аптечки), а в Halo 2 появилась регенерация здоровья и сохранилась в Halo 3. Таким образом, именно сюжет продиктовал 343 Studios, что аптечек в Halo 4 быть не должно. Канон – всему голова. По той же причине Кортана вслух проговаривает тот факт, что она сменила броне Мастера Чифа прошивку, изменив тем самым интерфейс. Так что можно смело считать, что и впредь 343 Studios не будет менять игровую механику радикально, только осторожно обвешивать ее обновлениями.

В Интернете вы непременно найдете самые разные мнения о Halo 4. Если человек впервые знакомится с сериалом, игра покажется ему великолепной. Фанат Halo, мечтающий о шутере лучше, чем Halo: Reach, будет разочарован. Мнения, как обычно, формируется ожиданиями – завышенные или заниженные, они и генерируют поток полярных отзывов. Даже мультиплеер Halo 4 не избежал претензий – с одной стороны, он чрезвычайно интересен, с другой – позаимствовав пару вещей у Call of Duty, он растерял изрядную долю самобытности. Важно быть не таким как все? Каждый ответит на этот вопрос по-своему. Сетевые режимы, однако, в одиночку неспособны вытянуть популярность шутера. Я не раз задавал авторам Halo и Call of Duty вопрос – могли бы ли их игры прожить вовсе без сюжетного режима. Разработчики махали руками – дескать, такая глупость им даже не приходила в голову. Геймеры встречают игры по сингл-кампании, а ради мультиплеера остаются с ними надолго, поэтому нужно и то, и другое. События Halo 4 как интерактивного произведения необычайно важны, когда речь заходит о будущем всей медиавселенной Halo. Именно поэтому рецензия в «СИ» посвящена в первую очередь сингл-кампании Halo 4. Наверное, только для совсем начинающих геймеров стоит добавить: после финальных титров стоит пройти ту же историю в кооперативе, попробовать отдельный режим Spartan Ops с набором коротких миссий (авторы обещают выкладывать время от времени новые) и окунуться с головой в жестокий мир соревновательного мультиплеера. Готовьтесь к тому, что первые часов десять вас будут жестоко убивать.

Безусловно, Halo 4 – не первый эпизод «Звездных войн» с Джа-Джа-Бинксом, не кривоватая Resident Evil 6 и не кошмарный перезапуск Ace Combat. Фрэнк О'Коннор и команда 343 Studios сделали то, что от них требовалось, но не прыгнули выше головы. В их работе видны и уважение к миру Halo, и реверансы в адрес фанатов, и хорошее владение геймдизайнерским ремеслом, и даже проблески собственного творческого видения. Не хватило смелости и, наверное, чуть не хватило опыта. Что ж, у Halo 5 есть все шансы быть лучше. **СИ**





Евгений
Закиров

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation 3

One Piece Pirate Warriors

НА TOKYO GAME SHOW ВО ВРЕМЯ ИНТЕРВЬЮ С СОЗДАТЕЛЕМ ЦИКЛА DYNASTY WARRIORS Я СПРОСИЛ: «ВЫ НЕ БОИТЕСЬ, ЧТО КОГДА-НИБУДЬ ДАЖЕ САМЫМ ПРЕДАННЫМ ЦЕНИТЕЛЯМ «ТРОЕЦАРСТВИЯ» НАСКУЧИТ СЕРИАЛ?» АКИХИРО СУДЗУКИ ОПУСТИЛ ВЗГЛЯД И СКАЗАЛ, ЧТО ОПАСАЕТСЯ ЭТОГО, НО ИМЕННО ПОЭТОМУ ОН И ВЫСТУПИЛ С ПРЕДЛОЖЕНИЕМ РАСШИРИТЬ MUSOU-ВСЕЛЕННУЮ – ЗАПУСТИТЬ КАК МОЖНО БОЛЬШЕ НОВЫХ СЕРИАЛОВ. «ПОСМОТРИТЕ, КАК УСПЕШНЫ НАШИ ИГРЫ, СОЗДАННЫЕ НА ОСНОВЕ СЮЖЕТОВ АНИМЕ И МАНГИ», – СКАЗАЛ ОН. Я ОТВЕТИЛ: «НО ВЕДЬ ЗА ИХ ПРОИЗВОДСТВО ОТВЕЧАЕТ КОИНУМА-САН!» МОЙ СОБЕСЕДНИК УЛЫБНУЛСЯ В ОТВЕТ: «СОВЕРШЕННО ВЕРНО! БЛАГОДАРЯ ТРУДУ КОИНУМА-САН Я МОГУ ЗАНИМАТЬСЯ ТЕМ, ЧТО МНЕ НРАВИТСЯ, И НЕ БОЯТЬСЯ, ЧТО РАНО ИЛИ ПОЗДНО МОИ РАБОТЫ ЗАБУДУТ. Я ПРИДУМАЛ ИДЕЮ, А КОИНУМА-САН СДЕЛАЛ ЕЕ БЕССМЕРТНОЙ!»

Платформа: PlayStation 3 **Зарубежный издатель:** Namco Bandai **Российский дистрибьютор:** «1С-Софтклаб»
Разработчик: Tecmo Koei / Omega Force **Мультиплеер:** vs, online **Обозреваемая версия:** PlayStation 3
Страна происхождения: Япония





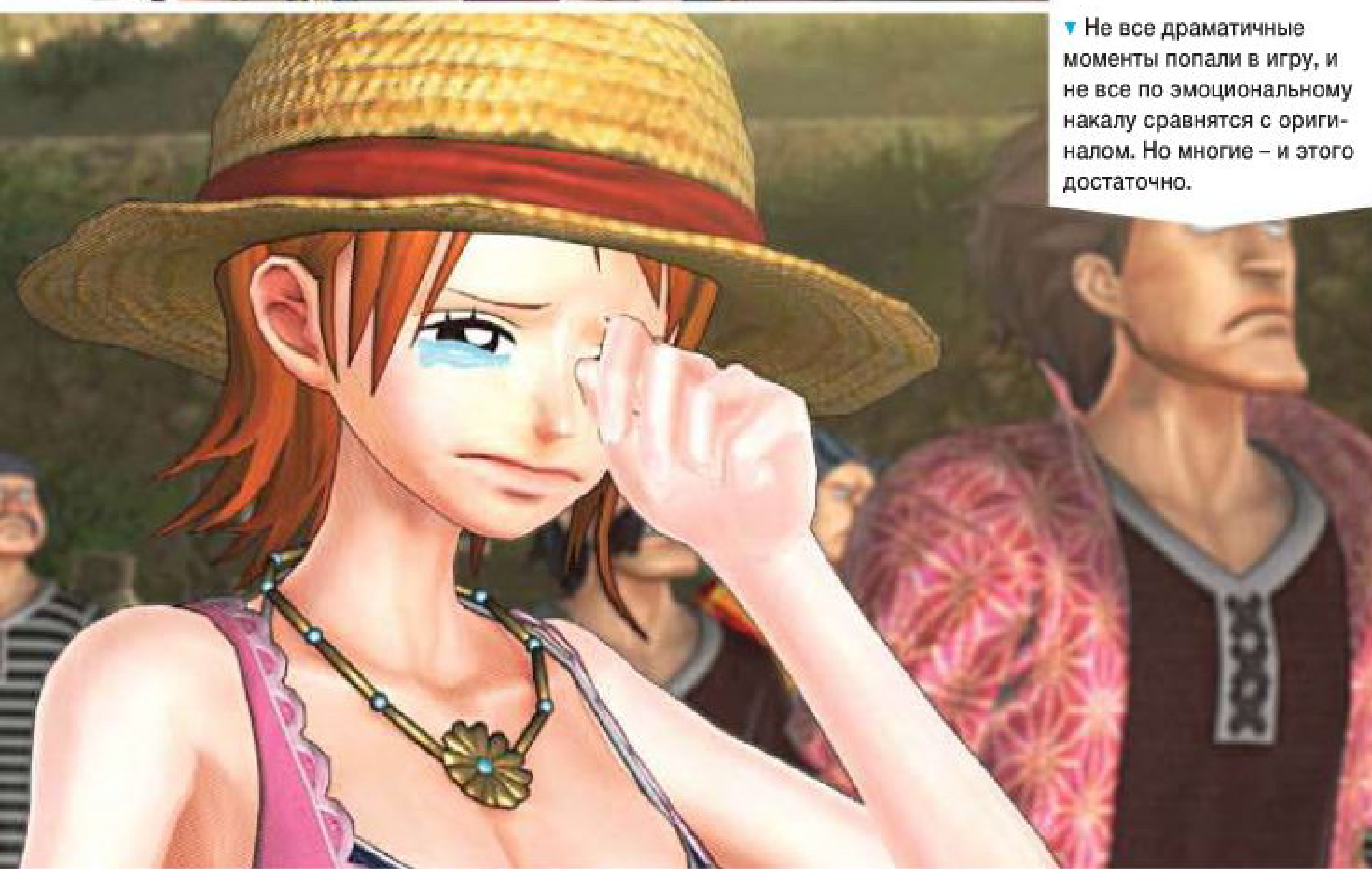


9.0

ОЦЕНКА



ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ ЖАНРА
ЗА СЮЖЕТ
ЗА АРТ-ДИЗАЙН
ЗА ГРАФИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ
ЗА САУНДТРЕК



▼ **Не все драматичные моменты попали в игру, и не все по эмоциональному накалу сравнятся с оригиналом. Но многие – и этого достаточно.**

Сегодня существует сразу несколько ответвлений от двух традиционных Musou-сериалов – Dynasty и Samurai Warriors. Про все мы писали на страницах журнала: удивлялись умению работать со сложным первоисточником в случае с Warriors: Legends of Troy, восторгались Dynasty Warriors: Gundam и жаловались то на отсутствие оригинальных голосов, то на недостаток классических сценариев, ругали Fist of the North Star Ken's Rage за скучный геймплей, отмечая при этом потрясающую работу с первоисточником. В интервью японским журналам Хисами Коинума высказывал разные предположения о следующем совместном проекте, но завесу тайны приоткрыл продюсер Namco Bandai, Кодзи Накадзима, который в дополнение к анонсу Kaizoku Musou проговорился про то, что вообще-то есть еще Dragon Ball, и вот его-то игнорировать точно не стоит.

Вот что меня всегда удивляло в совместных проектах Tecmo Koei: они с такой любовью и обожанием подходят к изучению первоисточника, проникаются настолько сильной симпатией к сюжетам, персонажам, каким-то незначительным деталям, что это настроение, эта детская впечатлительность сразу же передается игроку. Коинума рассказывал в интервью Shonen Jump, когда поступили сведения, что Kaizoku Musou стала самой продаваемой игрой по One Piece в истории (в Японии было продано около 950 тысяч копий), что они создавали продукт прежде всего для тех, кто хорошо знаком с One Piece – читает мангу, смотрит аниме, разбирается в сюжете. То есть для людей, которых немыслимо даже пробовать обманывать – чуть какое отхождение от канона, и затопчут. По его словам, только так и можно было достичь выдающегося результата, но, конечно, хотелось бы, чтобы Kaizoku Musou увидело как можно больше людей.

С первых же кадров – Луффи смотрит в море со своего (второго) корабля – с первой же мелодии игрок проникается необъяснимой веселящей атмосферой One Piece; рот невольно растягивается в улыбке до ушей, каждая выходка персонажей вызывает гомерический хохот, каждая поставленная на движке сценка оказывает тот же эффект, что и в аниме – бьешься в истерике, катаешься по полу, выслушивая эти шуточки, эти интонации (озвучение строго оригинальное, японское, сейю те же, что в аниме), тыча пальцами в смешные гримасы. Визуально это настолько сильно напоминает одноименное аниме, что остается только ахнуть и руками развести – вот же что умеют! Накадзима в другом

интервью рассказал, что имеющийся графический движок пришлось переписать под условия One Piece; команда (все та же Omega Force) решила во что бы то ни стало добиться идеального сходства с рисованными персонажами, поэтому была дописана часть, отвечающая за работу с трехмерными моделями. Син Унодзава (вице-президент D3 Publishing) рассказывал, что когда Эйтиро Ода, создатель One Piece, увидел игру своими глазами, он наотрез отказался рисовать арт для обложки, объясняя это тем, что оказался под сильнейшим впечатлением, и так ему все понравилось, и трехмерные модели совсем неотличимы от того, что рисует он сам – и было бы кощунственно подменять одно другим.



▲ Традиционный японский костюм для героев стоит сто рублей, к нему также прилагается дополнительная миссия.

Но это лишь одна сторона вопроса – визуальная и идейная. Она важна, она имеет решающее значение для любого продукта «по мотивам», но поскольку речь идет о видеоигре, то приходится задумываться о тысяче вещей. One Piece пятнадцать лет и показ продолжается – и как, скажите на милость, уместить все это в одну игру? Tecmo Koei постарались: они взяли все ключевые сюжетные арки, оставив за бортом филеры и несколько тоже довольно важных (возможно, выпустят как DLC, но скорее всего они попадут уже в следующий выпуск). Они собрали всю команду Луффи – от Нами и Зоро до Брука и Хэнкок – и каждому дали «высказаться», причем сделали это неожиданно толково. Так, основной сюжетный режим полностью посвящен Луффи – все начинается с того, как он сражается с пиратом Багги, и заканчивается «спасением» (без спойлеров, хорошо?) Эйса. Однако там, где по сюжету оригинала повествование покидало Соломенную Шляпу, там и в игре фокус смещается на других героев – это совсем скромные эпизоды, занимающие не больше десяти минут. Справились – поздравляем, теперь этот персонаж открывается в режиме Another Log, где играть можно только за него – прокачивать, выполнять задания и все в таком духе. Если этого мало, то предусмотрена платная добавка – купите костюм героя за сто рублей и получите дополнительную миссию; я после прохождения игры тут же открыл PS Store и скупил все, что прилагалось к One Piece Pirate Warriors – получилось что-то около тысячи рублей сверху стоимости самой игры, но: а) политика Namco Bandai в этом отношении знакома хорошо (то есть это еще по-божески) и б) плевать, когда не сомневаешься в качестве.



Хэнкок в игре до обидного мало, но это объясняется выбранными сюжетными рамками. Скажите спасибо, что она вообще попала в этот выпуск!

Обычно одной сюжетной арке выделен один эпизод, но некоторые особенно затянутые в оригинале преподносятся чуть более подробно – могут состоять из трех и более уровней. При этом сами уровни есть трех типов: action, musou и boss. Ключевое нововведение именно для Musou-цикла – это первый тип, когда размахивать кулаками и дубасить тысячи одинаковых задорно галдящих пиратов не надо (вернее, делать это приходится не так часто). Вместо этого приходится решать несложные головоломки, использовать десятки разных умений Луффи, чтобы перемещаться по локации, выполнять дополнительные поручения. В рамках вселенной One Piece это необходимо, это ее центральная составляющая – «резиновый» главный герой, как же можно обойтись без его выкрутасов? Так и тут он может подтягиваться на специальных уступах, как резинку запускать себя в воздух, перемещаясь полетами, выстреливать из пушек, цепляться за ядра и лететь вперед, и все в таком духе. Все выполнено в виде несложных QTE, но на этом месте следует оговориться. Все происходит не так, как принято сейчас – жмешь непонятную комбинацию кнопок на экране, а герой как акробат показывает цирковую программу. Нет, надо думать, и высвечивающиеся кнопки – это просто лишние подсказки, что надо нажимать.













▲ Луффи умеет раздуваться до размеров огромного шара и пузом отбивать пушечные ядра.



◄ Мимика героев все так же очаровательна.







каждый удар из мультфильма и манги они перенесли в игру, выстроили некую схему, сделали их функционально необходимыми. Гатлинг для простых противников, а для боссов, которые бьют по низу, лучше «квадрат-треугольник-треугольник» – Луффи взлетит в воздух и ударит резиновой ногой по лбу злодею. В героя летят ядра из пушек? Он может надуться, как воздушный шар, и они отлетят обратно. И так с каждым персонажем истории – даже с красавицей Хэнкок, которая появляется тут в одной миссии (но она тоже доступна в Another Log), дела обстоят точно так же. Ни одним персонажем не пренебрегли. Это выдающаяся работа, достойная уважения и высочайшей оценки. Это тот самый случай, когда хочется сказать разработчикам спасибо – вот так вот просто добавить их, скажем, в Twitter'е и поблагодарить за такое внимание к вещам, которые дороги фанатам.

Когда видишь, когда вроде бы полигональный Луффи свирепеет и вытягивает свои резиновые руки, Нами заливается слезами, Зоро закладывает в зубы в меч и встает в боевую стойку, Чоппер своими оленьими глазками светится от восторга и обожания, Усопп с невозмутимым лицом брешет про тысячи воинов, которые сейчас вот сойдут с корабля и всем тут накостыляют, Сандзи несется навстречу девушкам с распростертыми объятиями – переживаешь все те эмоции, которые согревали сердце во время знакомства с первоисточником. Отсюда и система развития, выраженная в виде коллекционирования монеток с изображением персонажей или предметов, имеющих отношение к сериалу. Монетки имеют свою ценность: увеличивают здоровье, силу атаки, например. Важно и их расположение: поставьте Усоппа с Going Merry (в игре есть сцена прощения с кораблем – любой фанат, кто дойдет до нее и не заревет в три ручья, как Усопп, просто напросто лишен души) – получите бонус. Расположите их в три ячейки – Сандзи, Луффи, Нами – и получите специальное вознаграждение. Это прозвучит немного странно для людей, плохо знакомых с циклом Musou-игр по мотивам аниме-источников, но поверьте – такого рода нюансы имеют не меньшее значение, чем все остальное.

ОБЫЧНО ОДНОЙ СЮЖЕТНОЙ АРКЕ ВЫДЕЛЕН ОДИН ЭПИЗОД, НО НЕКОТОРЫЕ ОСОБЕННО ЗАТЯНУТЫЕ В ОРИГИНАЛЕ ПРЕПОДНОСЯТСЯ ЧУТЬ БОЛЕЕ ПОДРОБНО

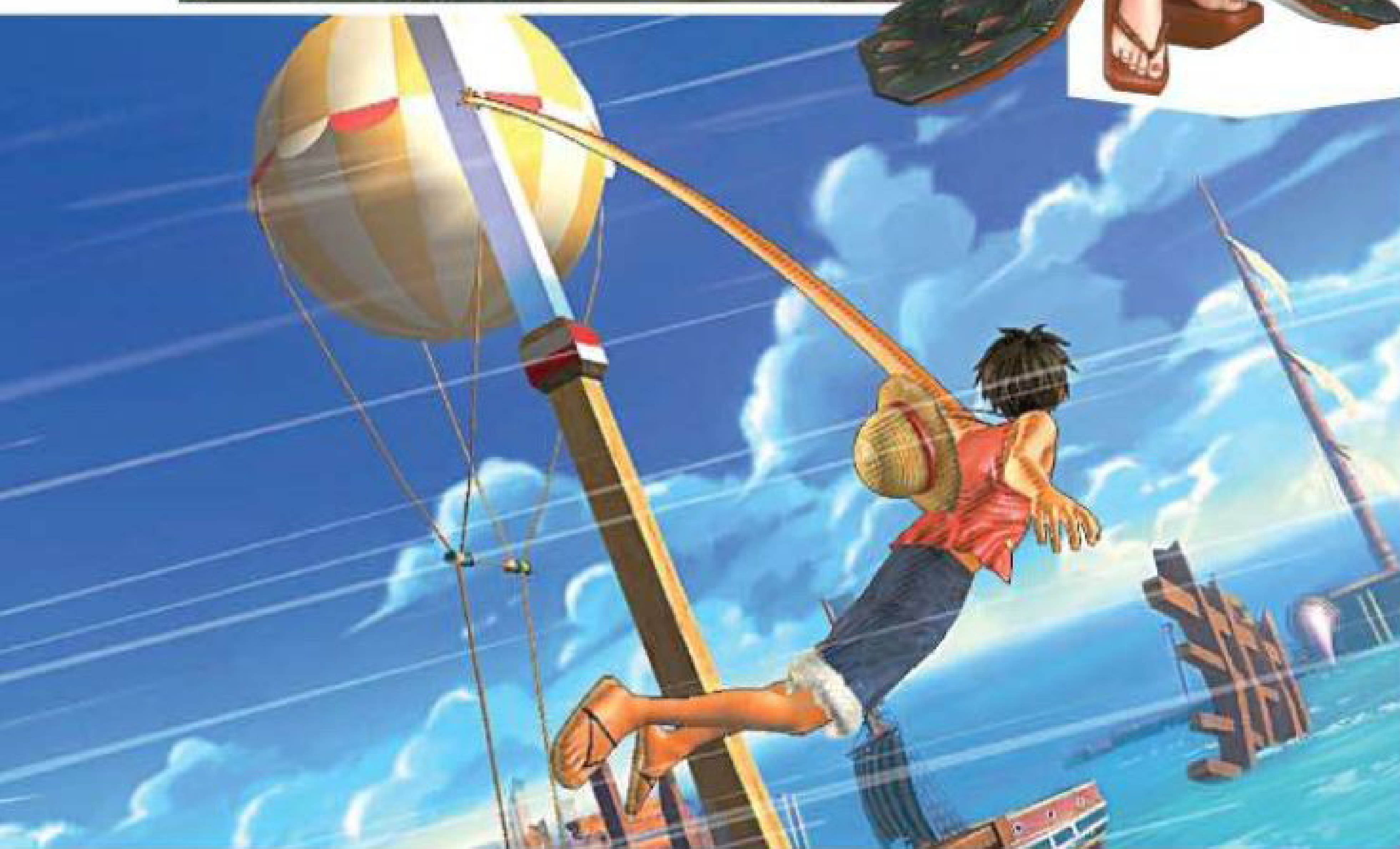
И в Action, и в Musou тоже есть боссы, а то и несколько – и над переносом их на плоскость «интерактивных развлечений» работали также внимательно, как и над всем остальным. Примечательно, что и в битвах с ними есть QTE – как раз зрелищные – но требуется выполнить специальные условия (ввести злодея в стан на определенном этапе сражения), чтобы они стали доступны и дали приятный трофей. Те же эпизоды, которые целиком посвящены боссам, обычно короткие, но выматывающие – и все равно не приходится жаловаться, потому что именно на уровне игрового процесса все построено логичнее и интереснее, чем в тех же играх по мотивам Naruto, и при этом не теряется ни грамма зрелищности.

Третий важный момент – боевая система и привязанная к ней система развития персонажей – стала ахиллесовой пятой в случае с Fist of the North Star, и предыдущий опыт разработчики учли. Фактически, кнопок ударов всего две – знай жми себе квадрат да треугольник, что-нибудь да получится. Но у Tecmo Koei получилось невероятное:



У каждого героя есть свои особые умения – все как в оригинале, ни шага в сторону!





И последнее – любой представитель упомянутых ответвлений обладает общей чертой, которая вынуждает не критиковать, а высказывать пожелания. Как это было с Gundam-играми, когда сиквел учел практически все пожелания фанатов, и ошибся только в одном – в отсутствии оригинальных голосов озвучения. Поэтому когда приходится затрагивать такие темы, как «а почему нет эпизода в Скайпии?» или «почему нет уровней в «новом мире»?, подсознательно ответы на них уже знаешь – не все сразу, они будут в следующем выпуске обязательно. Приходится ругать мультиплеер – хочется-то не просто драться с кем попало, а именно онлайн-кооп для Musou-эпизодов. Да и самих Musou-уровней тоже хочется больше – возможно, где-то лучше было бы сделать меньше экшна и больше мордобития. Не идеальны заставки со статичными рисунками: из-за того, что в оригинале количество диалоговых окон было строго фиксировано, текст иногда ужат слишком уж сильно – невозможно ничего прочитать. Но даже изложив все это на бумаге, по-настоящему волнующий вопрос остается только один: почему не выпустили полный саундтрек, куда входят все композиции из игры? Ведь музыкальное сопровождение потрясающее, и композиторы, с которыми сотрудничает Tecmo Koei, превзошли себя, соединяя и удаль One Piece, и то, за что любят музыку Dynasty Warriors. Даже как-то неловко жаловаться на то, что в игре отсутствуют вокальные композиции из аниме – вот это был бы подарок! Это работа уровня Fist of the North Star, где саундтрек тоже был выше всяких похвал – только там его издали в полной версии, а тут приходится иметь дело с пробником из двенадцати не самых удачных композиций из Treasure Box'а японского издания.

Pirate Warriors – это настоящий подарок для всех ценителей One Piece, который, ко всему прочему, обладает еще и другой чарующей чертой: он может привить любовь к первоисточнику даже со стороны тех, кто в принципе отрицает Musou-игры, и на дух не переносит традиционный уклад Tecmo Koei. Игра просто фонтанирует энергией – такой, что после финальных титров можно того и гляди поставить перед собой невыполнимую задачу: собрать весь сериал на DVD, например. Понятно, что это все мечты, мечты – но архивы телеканала 2х2, где мультфильм показывали в очень пристойном дубляже, разгрести придется. Это для неискушенных, а тем же, кто давно следит за пиратами Соломенной Шляпы, останется только ждать продолжения – и надеятся, что праздник не кончится никогда. **СИ**



ЗА КАДРОМ

За кадром осталось достаточно много всего: некоторые второстепенные сюжетные линии или связи между одной сценой и другой убраны вовсе, потому что уместить их в одну игру либо невозможно, либо крайне сложно, другим просто не уделено достаточно внимания. Так, можно встретить эпизод, в котором отсутствуют, казалось бы, важные персонажи – но тут надо заметить, что это не нарушает логики повествования, и вполне возможно, что в следующем выпуске они просто послужат дополнением к уже рассказанным историям.
Примечательно еще, что в оригинальной манге и аниме автор не избегал «кровавых» сцен – Луффи лупят, кровь хлещет ручьями. В американской версии этого нет, но ведь игра взяла курс на сближение с оригиналом, и непонятно, почему вопрос насилия обошли стороной.





6 номеров — **1194 руб.**
12 номеров — **2149 руб.**



6 номеров — **810 руб.**
12 номеров — **1499 руб.**

(game)land

ПОДПИШИСЬ!

shop.glc.ru

8-800-200-3-999
+7 (495) 663-82-77 (бесплатно)



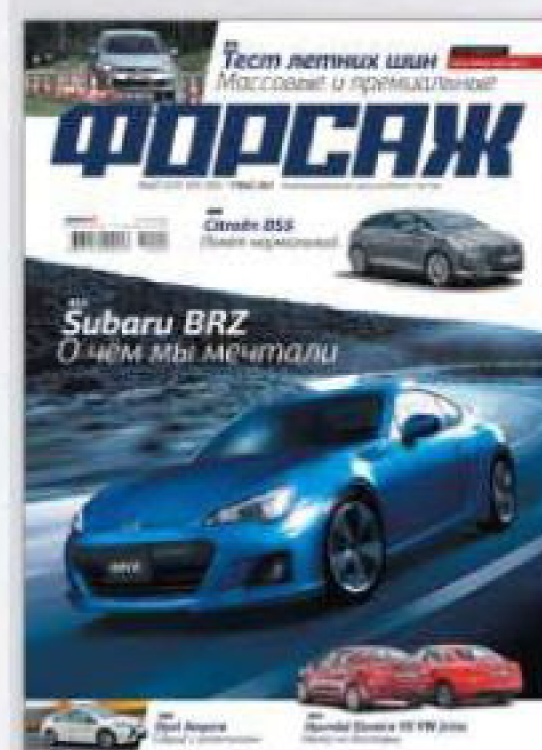
6 номеров — **564 руб.**
13 номеров — **1105 руб.**



6 номеров — **1110 руб.**
12 номеров — **1999 руб.**



6 номеров — **775 руб.**
12 номеров — **1399 руб.**



6 номеров — **690 руб.**
12 номеров — **1249 руб.**



6 номеров — **895 руб.**
12 номеров — **1699 руб.**



6 номеров — **599 руб.**
12 номеров — **1188 руб.**



6 номеров — **1110 руб.**
12 номеров — **1999 руб.**



6 номеров — **810 руб.**
12 номеров — **1499 руб.**



6 номеров — **1110 руб.**
12 номеров — **1999 руб.**



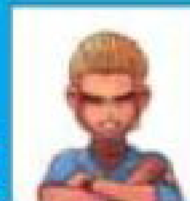
3 номера — **630 руб.**
6 номеров — **1140 руб.**



6 номеров — **1110 руб.**
12 номеров — **1999 руб.**

Редакционная подписка без посредников — это гарантия получения важного для Вас журнала и экономия до 40% от розничной цены в киоске.

Евгений Закиров




Кристи


Касуми


Хитоми


Кокоро



Мила


Аяне

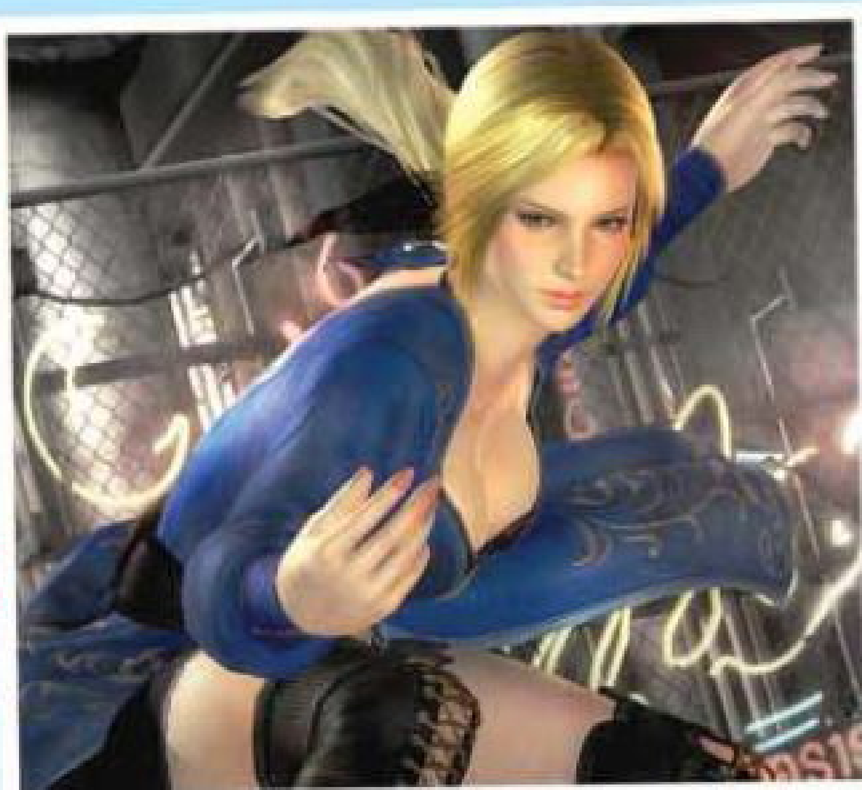

Лиза

Dead or Alive 5

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Xbox 360, PlayStation 3

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3
Зарубежный издатель:
Tecmo Koei
Российский дистрибьютор:
«Бука»
Разработчик:
Team Ninja
Мультиплеер:
vs, local/online
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Страна происхождения:
Япония

ПРОШЛО МНОГО ЛЕТ С МОМЕНТА РЕЛИЗА ПОСЛЕДНЕГО DEAD OR ALIVE ДЛЯ ДОМАШНИХ ПЛАТФОРМ. РЕЛИЗ БЫЛ СПОРНЫЙ: КАК ЛОНЧ-ТАЙТЛ ДЛЯ XBOX 360 ОН ЛИШЬ ПОДТВЕРЖДАЛ СЛОВА ТОМОНОБУ ИТАГАКИ, АВТОРА И ВДОХНОВИТЕЛЯ: «DOA ДОСТИГ СОВЕРШЕНСТВА, ВСЕ, ЧТО Я ХОТЕЛ РЕАЛИЗОВАТЬ В ИГРЕ, Я СДЕЛАЛ». ЗА СЕМЬ ЛЕТ TEAM NINJA ПОТЕРЯЛА ОРИЕНТИР И НЕСКОЛЬКО РАЗ УДАРИЛА В ГРЯЗЬ ЛИЦОМ; ПОСЛЕДНЯЯ ИГРА, «ОБЛАСКАННАЯ» ФАНАТАМИ – NINJA GAIDEN 3 – ЗАСТАВИЛА ДАЖЕ НЫНЕШНЕГО РУКОВОДИТЕЛЯ СТУДИИ, ЕСКЕ ХАЯСИ, ВЫСКАЗЫВАТЬСЯ В КЛЮЧЕ «НУ, ЗНАЕТЕ, МЫ ОШИБЛИСЬ». АНОНС DOA5 КАЗАЛСЯ ВЫМУЧЕННЫМ И ФОРСИРОВАННЫМ – ПРЕКРАСНО ПОНИМАЯ, ЧТО TEAM NINJA В ТЕКУЩЕМ СВОЕМ СОСТОЯНИИ НЕ СМОЖЕТ ЗАИНТЕРЕСОВАТЬ НОВЫМИ РЕШЕНИЯМИ (ЧТО-ТО РЕШАТЬ – ЭТО ТАК СЛОЖНО И НЕНАДЕЖНО!), ПЯТЫЙ ВЫПУСК ИЗЛЮБЛЕННОГО ФАЙТИНГА ВЫЗЫВАЛ НАСТОРОЖЕННОЕ ОТНОШЕНИЕ, И ТОЛЬКО УДАЧНЫЙ РЕЛИЗ ВЕРСИИ ДЛЯ 3DS (С СОКРАЩЕННЫМ МУВЛИСТОМ, И ВСЕ ЖЕ) ВСЕЛЯЛ, ПУСТЬ И СЛАБУЮ, НАДЕЖДУ.


Хелена


Тина


Лэйфан

Теглайн играет важную роль: в нем обозначены изначальные стремления студии, амбиции, и умение резко сменить приоритеты после провала. I'm a fighter, если вы вспомните первые изображения, интервью и ролики, это прежде всего попытка сделать героев файтинга реалистичнее – показать, что у них пачкаются и рвутся одежды, что им больно и все в таком духе. В ранних интервью Хаяси расхваливал эту особенность: «У нас больше не пинап-гелз, не резиновые куклы для секса, а люди, которым сопереживаешь». Это вызывало недоумение, и в прошлом номере журнала Кацухиро Харада, продюсер сериала-соперника (Tekken и DOA5 имеют давнюю историю вражды), объяснил почему: работая с одной аудиторией, нельзя вдруг вскочить с места и сказать – это, дескать, пройденный этап, теперь нам нужны другие люди. В этом секрет успеха Tekken и Street Fighter IV, и это именно та фатальная ошибка, которую чуть было не совершил обновленный состав Team Ninja.

Но опомнились: спустя несколько недель после релиза Ninja Gaiden 3 европейское и американское представительства издателя начали навязывать видео с Кристи, которая после ожесточенной схватки смотрит в камеру, и в этот момент по шее и по груди у нее стекают капли пота. Риторика изменилась кардинальным образом: сохраняя теглайн I'm a fighter, PR-машина в кратчайшие сроки вернулась к канонам и, простите за резкие слова, извратила их. По пути с TGS Константин Говорун рассказывал, как все-таки нашел время поиграть в DOA5, и какое удивление у него вызвала новая анимация груди героинь – когда одна терпит поражение, лежит на полу, и грудь принимает правильную, реалистичную форму. И хотя это выглядит иначе – это иначе демонстрируется – месседж считывается молниеносно, и вот те же самые пинап-гелс на экране мутузят друг друга в костюмах бикини и с заячьими ушками. Остается только удивленно развести руками. Не так чтобы мы сильно проти-

7.0
ОЦЕНКА



ЗА ГРАФИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ
ЗА САУНДТРЕК

- Самое важное в боевом стиле Акиры и Кокоро – правильно поставить ногу. Удается это только Акире.
- Броски, перехваты – все это в Dead or Alive весьма зрелищно.



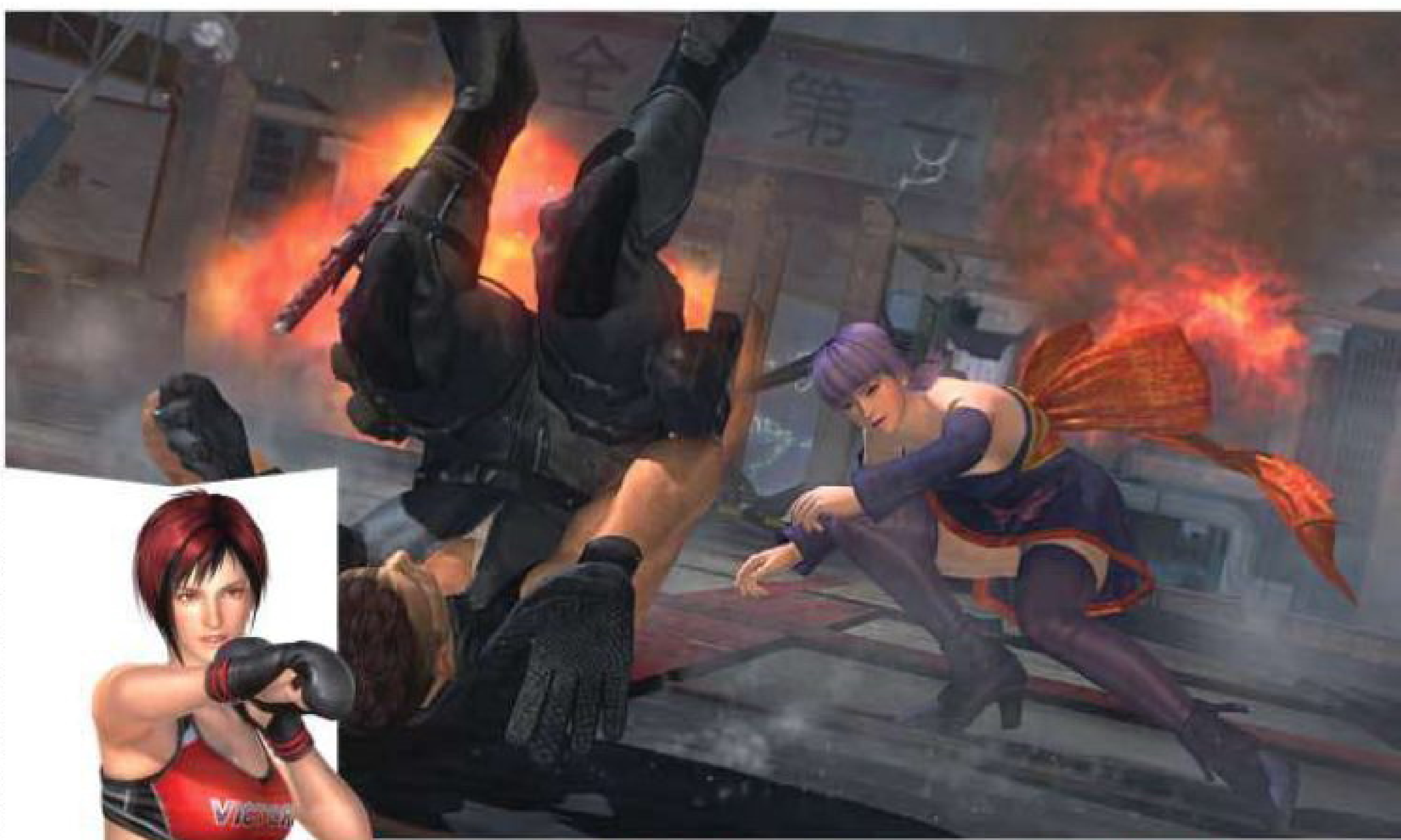


вились таким метаморфозам – откровенно говоря, плевать, так, наверное, даже лучше – но что же тогда революционного было придумано за эти семь лет?

Ничего. Десять лет потребовалось Street Fighter, чтобы реабилитироваться и вернуться на арену – предлагая идеи, двадцать лет назад его прославившие. Семь лет у Team Ninja ушло на то, чтобы окончательно расписаться в своей неспособности мыслить смело, мыслить иначе, конкурировать, драться за первое место. Dead or Alive 5 не сражается за турнирное внимание – об этом, опять же, говорит вам не автор этих строк, но человек, семнадцать лет делавший Tekken – и ему вообще нормально находиться в тени, огромными буферами занимая пустующую нишу файтинг-развлечения для тех, кто не хочет, не может и не будет учить фреймдату, кому сексуальные модели персонажей милее, чем все остальное. Я не порицаю такой подход, напротив, вынужден признать, что в этом направлении Хаяси развернулся как умел – и спасибо ему хотя бы за треть того очарования, которое дарили предыдущие выпуски DOA (помните плакаты с девахами в OPM?).

Вторая треть – это боевая система, которая изменилась совсем незначительно, но которая, в то же время, успела окончательно покинуть клетки мозга и раствориться в памяти. Она простая, она понятная, она очень удобная и бесподобно живая, но что важнее всего – ультимативную тактику вам объяснит схема на второй странице мануала. Это как камень-ножницы-бумага: есть всего два типа удара – удары рукой, удары ногой – которые "сильнее" бросков, но "слабее" перехватов. При этом самих ударов, перехватов, бросков великое множество – верхние, средние, нижние, комбинированные, воздушные и т.д. Это примерно так же просто и сложно одновременно, как в случае Virtua Fighter 5, только не настолько тщетно и, вполне вероятно, сыграно на долгую перспективу.

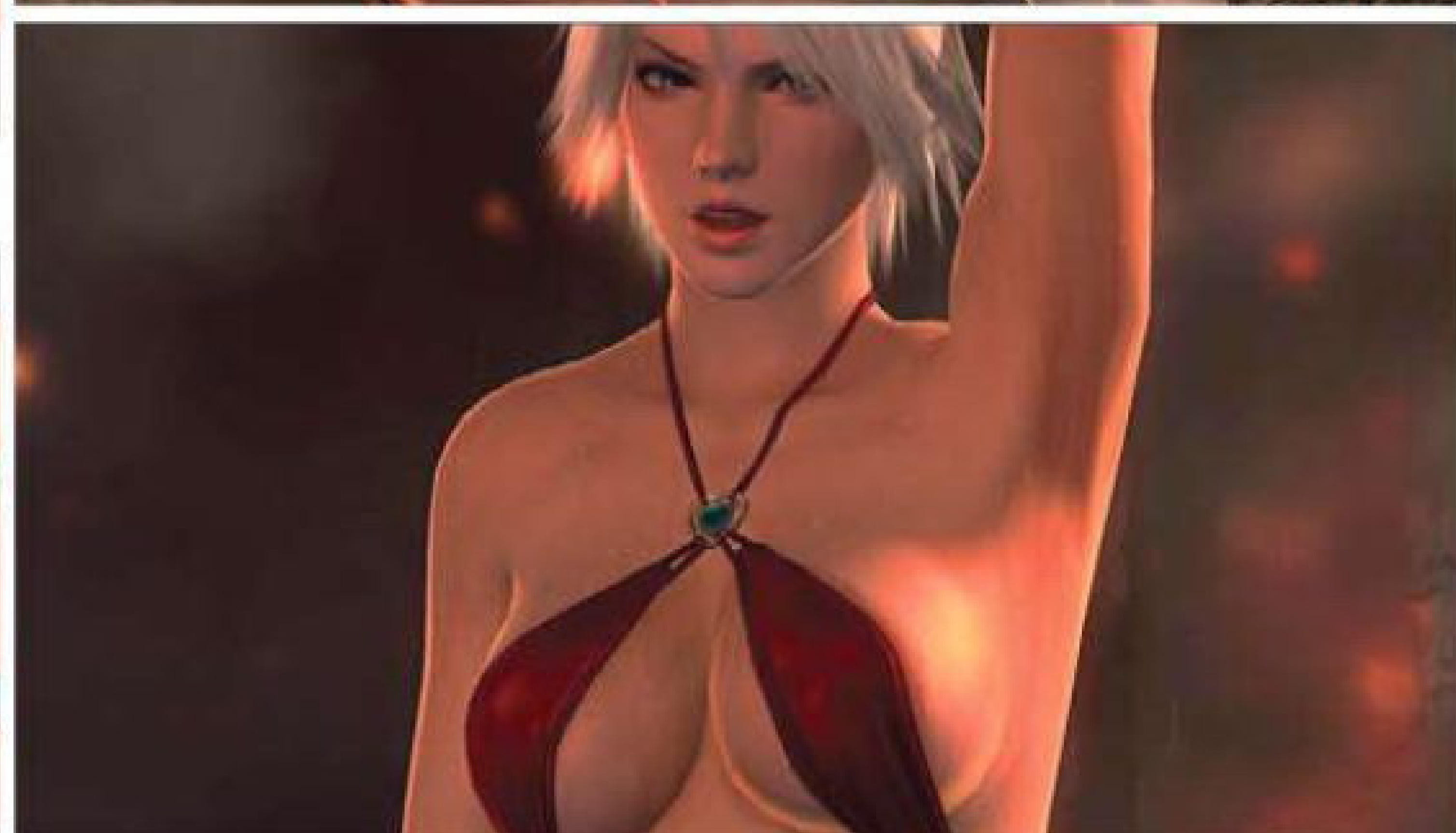
Первоочередная задача: вовлечь в эту игру «угадай удар, обхитри противника» простого пользователя, и вот тут-то начинается самое странное: у DOA5 есть все для этого необходимое, я скажу больше – есть самый удобный, понятный, доступный режим обучения. Он затянут и выглядит не как туториал из обычных файтингов, но его эффективность













На самом деле, некое подобие кастомизации в игре есть – зажав определенные кнопки на экране выбора персонажа, можно прицепить некоторым героям аксессуар (очки для Касуми, например), либо изменить прическу... и цвет трусов героинь. То есть, команда, очевидно, думала над тем, чтобы закрыть пропасть между остальными трехмерными файтингами, но либо ни к чему конкретному не пришла, либо не хватило идей или возможностей. Это в точности олицетворяет подход Team Ninja ко всему остальному: возьмем то, что есть, а новое либо абы как, либо никак.

не вызывает вообще никаких сомнений. Одна проблема – он встроен в катастрофический сюжетный режим.

Ближайшая аналогия – 3DS-версия, в которой были развернутые «хроники», заслужившие множество похвал. Тут они тоже есть – огромный таймлайн, на котором расписаны единично сюжетные линии каждого представленного персонажа (там же открываются секретные, вроде Акиры и Сары); перед каждым боем игроку показывают довольно странный в визуальном отношении сюжетный ролик, который часто не смешной и лишен всякого смысла, и такое ощущение, что присутствует просто исходя из возможности таковой сделать. Дескать, ну что нам стоит поставить трехмерные модели двух грудастых героинь на локацию и подправить им анимацию губ, как бы заставляя зачитывать две на коленях написанные строчки. Другими словами, в сюжет здесь вникать нет никакого желания, да и его, сюжета, нет. Исключения можно пересчитать по пальцам одной руки: когда Кокоро встречает Акиру, и у них на несколько минут происходит записанная заранее демонстрация боевого стиля бацзицюань, или когда Элиот и Брэд в комедийном ключе сражаются за рисовую лепешку. Это



ПОНАЧАЛУ ВСЕ СОВСЕМ ПРОСТО – СДЕЛАЙ ТРИ УДАРА РУКОЙ, НАУЧИСЬ БИТЬ В НОГИ, А ТЕПЕРЬ ДАВАЙ НОГОЙ В УХО

▼ Тонкое сравнение Лэйфан с обезьяной detected.





выглядит безумно хорошо, и именно такого толка были заключительные заставки в играх раньше – так вот, надо было ими и ограничиться. Попытка выстроить сюжетный режим на манер Mortal Kombat провалилась, и она была обречена на провал – со стороны это выглядит примерно так же, как вспыхнувшая в руководстве Capcom идея размазать толстым слоем Call of Duty и Gears of War по Resident Evil 6; поясню – ни в том, ни в другом нет ничего плохого, если уметь это правильно делать – японцы не умеют, и не надо пробовать (как бы ни хотелось, и как бы того ни требовали исследования аудитории).

Но! В каждой битве игрока поджидает бонусное задание, направленное как раз на ознакомление с боевой системой. Выполнили – получили титул (еще одно идиотское заимствование, которое работало в SFIV и выглядело должным образом, и которое без понимания оказывается просто ненужным). Поначалу все совсем просто – сделай три удара рукой, научись бить в ноги, а теперь давай ногой в ухо. Но постепенно, не торопясь, игроку показывают самое главное: как перехватывать удары, как делать комбинированные броски, что делать, если герой находится в «стане», что можно сделать после удара спиной о стену, как делать вот эти «критические удары» – местные «ультры», только не такие зрелищные. Будем честны друг с другом: 80% аудитории других файтингов потому и баттон-мэшеры, что вообще не представляют, какие тактические глубины лежат в основе их любимой игры. А тут есть несколько стимулов пройти сюжетный режим (есть ачивмент за то, чтобы посмотреть все заставки – пропускать нельзя, и это наказание), и разбивка упражнений по одному на бой помогает получше запомнить урок. Недостаток только один: когда дело доходит до сложных вещей, срабатывает правило троечника: раз за разом проигрывать только из-за того, что не можешь выполнить бонусное задание, как-то глупо, и в конечном итоге



Боевая система в игре достаточно сложная: несмотря на то, что активно используются всего четыре кнопки, многообразие и непредсказуемость вынуждают искать некую тактику, благодаря которой можно было бы упорядочить полученные знания и начать, скажем так, «считать карты». К сожалению, это невозможно по той простой причине, что баланс выглядит привлекательно лишь сверху – то есть на словах, описывающих все эти перехваты и прочее. Но никак не решена проблема стана (получив по морде, герой теряет возможность двигаться, и спасти могут только перехваты), джаглы стали значительно злее (десятихитовое комбо в воздухе, когда нет вообще никакой возможности ответить, учат делать еще в сюжетном режиме), а хитбокс отдельно взятых бойцов подчас сбивает с толку – удар-то прошел чуть ли не в метре от персонажа, так какого черта его подбросило в воздух?
Помимо названных проблем, присутствуют и технические. Например, игра всякий раз сбрасывает настройки озвучения на дефолтные, то есть энтузиастам придется при каждом запуске менять голоса актеров на японские вручную.



▲ Купальники для героинь получили только владельцы коллекционного издания.

многие нюансы забываешь – а они могут быть очень важными.

Отдельный тренировочный режим тоже предусмотрен, более того, там можно пройтись по всему мувлисту персонажа (98 ударов у Кокоро) в рамках ознакомительной программы и посмотреть запись с импутом. За попытку заглянуть в мувлист награждают ачивментом, что заставляет задуматься о том, как эти сложные материи воспринимаются самими создателями. И не проще ли запустить бой двух AI, остановить в любой момент и сфотографировать с зумом на трусы или грудь понравившуюся барышню? Непонятно, правда, зачем: звать друзей в гости и показывать им фотоальбом? Почему изображения нельзя вывесить в онлайн-галерею, в тот же фейсбук? Прошло то время, когда интеграция с социальными сетями воспринималась в штыки, да тут и сама функциональность требует выхода на большее.

Игра вообще щедро осыпает пользователя наградами – костюмами, титулами, ачивментами или трофеями. Из последних самые time consuming – сыграть тысячу матчей онлайн; на самом деле это не так сложно, а самое главное – это вообще-то даже реально. Все благодаря удивительно толковой организации онлайна, которая также многое заимствует у конкурентов, но делает это с умом. Тут без лишнего размусоливания после битвы можно моментально сохранить риплей, занести противника в список соперников, а если речь идет не о ranked match (там есть ранги, но бестолковые и без бонусов) – переиграть. И это делается не в отдельном меню-лобби, а сразу после боя.

Превосходные идеи? Если бы они работали – но это сложно, потому что неочевидно или очевидно бессмысленно. Ошибкой было бы думать, что что-то иное, нежели отточенная боевая система, крепкий баланс и красочная палитра ударов, богатство, которое раскрывается в каждодневных спарингах, может не просто продлить увлечение игрой, но вообще навести на мысль о такой возможности. Зачем же вместо этого сразу предлагать мне выбрать между PRO и Casual, не объясняя, что это такое? В этом весь Dead or Alive 5: темы для обсуждения хайлайтом бьют в глаза и сводят на нет побуждения поговорить, скажем, про сокращения и упрощения – это пустое, вроде бы, соль-то в другом.

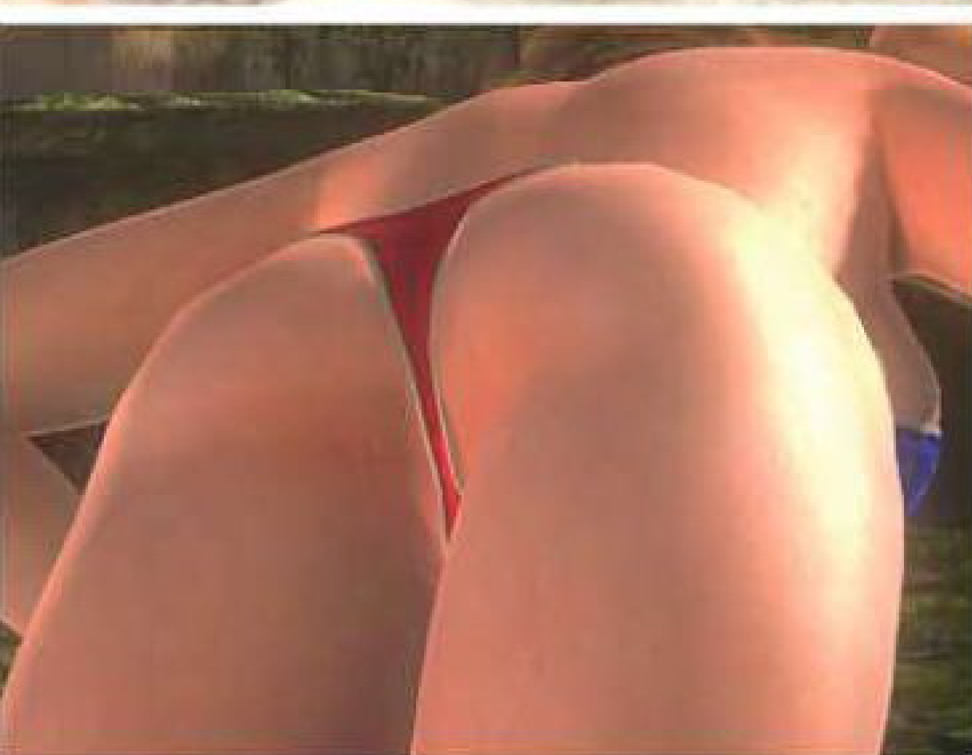
Соль, например, в аренах: выбирайте Casual, и тогда камера будет трястись, как в фильмах Майкла Бэя, а на одной из локаций развернется, натурально, сцена из «Трансформеров» – танки, солдаты, а потом Кокоро получит ракетой по милому лицу и подскочит на десять метров в воздух, плюхнется на землю и заплаканным лицом, поджав губы, со слезками в уголках глаз посмотрит куда-то мимо оператора (на совесть игрока? на его темного попутчика? на онаниста по ту сторону экрана, расчехлившего на виртуальную красотку?). Другой пример – какая-то цирковая арена, клоуны, за огненными обручами – тигры, которые только и ждут возможности выпрыгнуть и покусать человека. Урон, в общем-то, не столь существенный; там, где у других рингаут, тут не всегда разумное продолжение банкета – что-то ломается, летит в никуда, обломки, взрывы, из-за колонны высовывается солдат с автоматом и пускает очередь, а одежда Кокоро не успевает понять, на какой тригер физического движка ей реагировать – тут и вертолет, и еще бог весть что, слава всевышнему, что хоть тени временно отключены.

ПРЕВОСХОДНЫЕ ИДЕИ? ЕСЛИ БЫ ОНИ РАБОТАЛИ – НО ЭТО СЛОЖНО, ПОТОМУ ЧТО НЕОЧЕВИДНО ИЛИ ОЧЕВИДНО БЕССМЫСЛЕННО











[illegible] это не нужно – [illegible] только акценти-рование на этом внимания. Это не изменит того, что оставшаяся треть очарования, обаяния и любви была пущена на ветер – и весьма существенная треть, после которой на месте Еске Хаяси мне было бы неловко находиться в одной комнате с Томонобу Итагаки. Не очень хочется поднимать малоприятную тему – а можно ли было за семь прошедших лет придумать новый Dead or Alive, и самое главное – нужно ли было так делать? – но это последний кусочек пазла, без которого, как писал Пьер Байяр, невозможно увидеть картину целиком и понять, какое место именно этот файтинг занимает в общей системе координат. Никакое: отщепенец, гадкий утенок, который замахнулся на «по-своему» и, испугавшись своего отражения в луже, не сдюжил.

Восторг? Очень просто испытать вообще любые эмоции в отношении Dead or Alive 5, да хоть тот же восторг – а почему бы и нет? Любимые героини, привлекательная стилизация, сюжет, какой-никакой, товарный вид! После Ninja Gaiden 3 – сейчас мы подключаем эмоцию «недоумение» – кажется невероятным, что Team Ninja прислушались к фанатам и оставили все как есть. Разочарование, грусть, печаль – понятно, экспертам хочется побрюзжать, поплеваться, излить накопившуюся желчь, а сильнее всего их раздражает то, что в принципе неясно, нравится игра людям или нет; нет точки отсчета как таковой, нет двух крайностей, нет мнений. И неясным остается вот что: как DOA5 будет существовать дальше – как SFxT, на хайпе? Не было хайпа. Как Tekken, на мифических турнирах? Да ну, бросьте. Может быть, как Soulcalibur – на всенародном обожании и кастомизации персонажей? Последнего тут так и не завелось – кишка тонка? – а к DOA пока только набухает стеснительная симпатия (вновь).

Ну, и чем тогда, простите, все это отличается от Ninja Gaiden 3? Только отсутствием очевидных, вызвавших массовую нервозность факапов – и все. Спасибо, Team Ninja, я получил массу удовольствия за две недели игры, вспомнил, за что я любил Dead or Alive, но теперь я просто поставлю коробку с диском на полку – и не вспомню о ней до анонса следующего выпуска. **СИ**

В Dead or Alive 5 есть несколько секретных персонажей. Акиру и Сару можно открыть в сюжетном режиме, как и Ген Фу. А вот ради Паи придется собрать ровно сто различных титулов – и это, поверьте, отнимет очень много времени. Альфа 152 также доступна как играбельный персонаж – ради нее придется собрать аж три сотни титулов. Серьезно, мало того, что идиотская идея украдена у других представителей жанра, так она еще и неправильно используется, и создает такие вот «челленджи». С другой стороны, Альфу лучше не открывать – если она появится в Survival, то на попытках пройти хотя бы среднего уровня сложности маршрут можно ставить крест.


Тесные отцовские объятия.



ИНТЕРВЬЮ ЕСКЕ ХАЯСИ

НА ПРОШЕДШЕЙ В СЕНТЯБРЕ ВЫСТАВКЕ TOKYO GAME SHOW МЫ ВЗЯЛИ ИНТЕРВЬЮ У ЕСКЕ ХАЯСИ – ЧЕЛОВЕКА, КОТОРЫЙ СЕЙЧАС РУКОВОДИТ ОБНОВЛЕННЫМ СОСТАВОМ TEAM NINJA. С МОМЕНТА НАШЕЙ ПРОШЛОЙ ВСТРЕЧИ (ГОД НАЗАД, В КЕЛЬНЕ, НА GAMESCOM'Е) ОН ИЗМЕНИЛСЯ – ВЫГЛЯДИТ БОЛЕЕ УВЕРЕННО, ОТВЕЧАЕТ СМЕЛО, ИНОГДА РЕЗКО. БЕСЕДА ЦЕЛИКОМ ПУБЛИКУЕТСЯ НИЖЕ.

? Dead or Alive 5 поступает в продажу сентябре, как и Tekken Tag Tournament 2. Вас это не смущает?

Так уж, видимо, суждено существовать двум сериалам. Если вы помните, Dead or Alive 2 в версии на PS2 вышел одновременно с релизом оригинального Tekken Tag Tournament – и ничего, справились. На самом деле это даже хорошо – у нас появилась возможность, скажем так, отыграться, и мы бы ни за что ее не упустили. Не могу сказать, что дата выхода была выбрана специально, но так совпало – и я не особо беспокоюсь по этому поводу. Здоровая конкуренция – это тоже важно.

? Игра выглядит очень интригующе, визуально, но для хардкорных фанатов файтингов это не так уж и важно. У вас не было предшествующего консольному аркадного релиза, и, наверное, сложно было отладить баланс без него? И что насчет турниров? Вы планируете поддерживать их?

На самом деле мы начали плотнее заниматься вопросами баланса – тестированием, если быть точным – за шесть месяцев до того, как собрали первую релизную версию. Для этого мы пригласили увлеченных любителей файтингов в Японии, причем отбирали их не из числа именно фанатов Dead or Alive, а по результатам различных турниров в разных дисциплинах. Мы не обращались за помощью к американским игрокам, но внимательно изучали их фидбек после публичных демонстраций игры на различных выставках; та же ситуация с Европой, хотя там, на мой взгляд, менее всего заинтересованы именно в соревновательных аспектах. Опять же, мы посвятили шесть месяцев именно отладке баланса, и я считаю, что мы проделали превосходную работу, которая, возможно, будет учтена организаторами крупных турниров.

? Почему вы обратились с идеей «позаимствовать» персонажей именно к Sega?

Таким образом мы как бы говорим «спасибо» создателям Virtua Fighter – как вы знаете, сама идея нашего файтинга появилась на свет благодаря Sega, и если бы не было Virtua Fighter, то не было бы и Dead or Alive. Такого рода связь, духовная, наследственная, для нас очень важна, и ее отлично осознают поклонники обоих сериалов. К тому же, мы не просто взяли персонажей ради их имен – мы постарались подстроить их боевые стили, включить их в нашу боевую систему и сделать их полноценными бойцами в рамках «чуждой» игры. Это большая честь для нас и очень ценный опыт как разработчиков.

? Между тем, в игре всего два новых персонажа, которые теряются на общем фоне. Почему так?

Это довольно сложный вопрос и хорошо, что вы его задали – я уверен, что многие хотели бы прояснить этот момент. Со дня выхода последнего выпуска Dead or Alive прошло семь лет – это большой срок, настолько большой, что было бы бессмысленно оценивать в деталях, что произошло с жанром, и пытаться ориентироваться по жанровым архетипам. Ну, знаете, вот у них появился русский парень, потом у них, значит, нам нужен точно такой же верзила. Мы изучили мнение аудитории и пришли к выводу, что фанатам DoA в принципе не интересны уже упомянутые жанровые архетипы, а в первую очередь их интересуют боевые искусства. Я хочу сказать, что в случае с нашим файтингом игроки выбирают героев, исходя из того боевого стиля, которым он владеет. Тогда мы решили изучить запросы именно любителей боевых искусств, и обнаружили, что последнее время многие пристрастились к MMA – так появилась Мила, один из новых персонажей пятого выпуска. Что касается Рига, то с тхэквондо просто очень интересно работать, тем более что этот боевой стиль прекрасно реализуется в рамках видеоигры.

? Буквально вчера вы сделали анонс нового Ninja Gaiden, разработкой которого занимается в том числе и Кейдзи Инафунэ. Значит ли это, что вы признали третий выпуск Ninja Gaiden «слабой» игрой?

Я не могу сказать, что Ninja Gaiden 3 была плохой игрой – скажем так, она была немного неправильной. Мы уделили слишком много внимания тому, что, как мы считали, позволит привлечь новую аудиторию, в процессе разработки увлеклись новыми идеями, и совсем не учли пожелания лояльной аудитории, тех людей, которым нужен челлендж, дополнительная глубина, традиционность. Но я хочу обратить ваше внимание на то, что, преследуя цель сделать экшн для людей, плохо знакомых с жанром, мы своего добились – отзывы этого сегмента аудитории были восторженные, и благодарили нас именно за то, что мы сделали сложный и недружелюбный жанр, я имею в виду экшн про ниндзя, доступным для всех, и одновременно зрелищным.

? То есть, привлечь новую аудиторию можно, снизив уровень сложности, «упростив» или упразднив элементы, которые раньше вызывали сомнения у покупателей?

Нельзя судить так категорично, идея на самом деле непростая. У видеоигр вообще и у конкретных сериалов в частности есть своя




Персонажей VF озвучивают актеры, работавшие над оригинальной игрой.





история. Вот за Ninja Gaiden тянется хвост, на котором написано – «это сложная игра». Это действительно так. Такая видеоигра в сундучке, к которому нужен ключ – и мы подарили этот ключ всем желающим. Может быть, это обидело кого-нибудь, кто дорожил традициями – мы понимаем это, проведем «реставрацию».

? «Реставрацию» будет проводить Кейдзи Инафунэ? Он умеет делать сложные игры, это точно!

Мы давно думали об игре про зомби, но нам нужен был человек, который хорошо разбирается в теме – и так уж получилось, что Кейдзи Инафунэ отвечает всем нашим требованиям: он знает про зомби все (Dead Rising), у него отличные самурайские экшны (Onimusha), и он умеет делать сложные игры (Mega Man). А еще он точно знает, что нужно западной аудитории. Мы долго искали человека, готового взять на себя эту тему, внутри команды, но так и не смогли никого найти. И тут Инафунэ сам к нам обратился с этой идеей – отказывать было бы глупо. Хотя ключевой критерий заключался, конечно, в преданной любви к зомби. Никто лучше него не знает зомби. Скоро все будут думать, что он придумал зомби!

? Вы сказали, что он хорошо знает западную аудиторию. Насколько это критично?

В нашем случае не сильно, на самом деле. Нашим играм удалось вклиниться между двух лагерей, и они одинаково привлекательны и для восточной, и для западной аудитории. В этом отношении мы не будем ничего менять, а опыт Кейдзи Инафунэ поможет все сделать правильно.

? Но ведь аудитории все-таки различаются, разве нет? В прошлом у вас были проблемы с демонстрацией насилия в Ninja Gaiden в европейских странах. Теперь девушки в Dead or Alive больше не выглядят как пинап-гелз, а эта реалистичная физика груди заставляет думать о том, что выпусти вы новый Xtreme Beach Volleyball, то игру бы сочли порнографией.

Релизм в Dead or Alive 5 – реалистичная физика груди, как вы сказали – на самом деле не столько стилевое решение. Мы бы сделали так с самого начала. Но только сейчас мы смогли придумать такую технологию, только с таким железом и накопленным опытом мы можем сделать такие вещи. Что касается темы секса, то это, как вы верно заметили, зависит от общества и культуры людей. У нас в Японии нет проблем с четко классифицированным сексуальным подтекстом до тех пор, пока он демонстрирует красоту или натуралистичность. Секс и насилие в принципе – это, наверное, единственное, что волнует человека на протяжении всего его существования, вне зависимости от истории страны и культуры народа. Это самые древние формы эстетического удовлетворения – не поймите меня неправильно, я не говорю ни о чем незаконном или подобном этому – и изменить человеческую природу не может никто. Хотя, и понять ее тоже дано не каждому.

? Значит ли это, что вы считаете видеоигры искусством в первую очередь?

Еще бы. Они, наверное, большее искусство, чем все вокруг нас. Я хочу сказать, вот посмотрите на кинематограф – люди снимают очень странные вещи, и никто почему-то не сомневается в том, что это искусство. А видеоигры понятнее и честнее. **СИ**






Святослав
Торик

Of Orcs And Men

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PC, X360, PS3

ЛЮДИ – ЖЕСТОЧАЙШАЯ РАСА НА СВЕТЕ. ЛЮДИ УБИВАЮТ. ЛЮДИ ПОРАБОЩАЮТ НЕПОКОРНЫХ. ЛЮДИ УЗУРПИРУЮТ ВЛАСТЬ. ЛЮДИ СТРОЯТ СТЕНЫ, ЧТОБЫ ОТГОРОДИТЬСЯ ОТ ЖЕРТВ СВОИХ ПОРОКОВ. ЛЮДИ СОЗДАЮТ ИНКВИЗИЦИЮ И ПРЕСЛЕДУЮТ ИНАКОМЫСЛЯЩИХ. НАКОНЕЦ, ЛЮДИ РАЗРАБАТЫВАЮТ OF ORCS AND MEN.

ТЕКСТ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Платформа: PC, X360, PS3 **Жанр:** role-playing.dark-fantasy.orc-goblin
Зарубежный издатель: Focus Entertainment **Российский издатель:** 1C-Softclub
Разработчик: Cyanide Studios, Spiders **Мультиплеер:** отсутствует
Обозреваемая версия: PC **Страна происхождения:** Франция

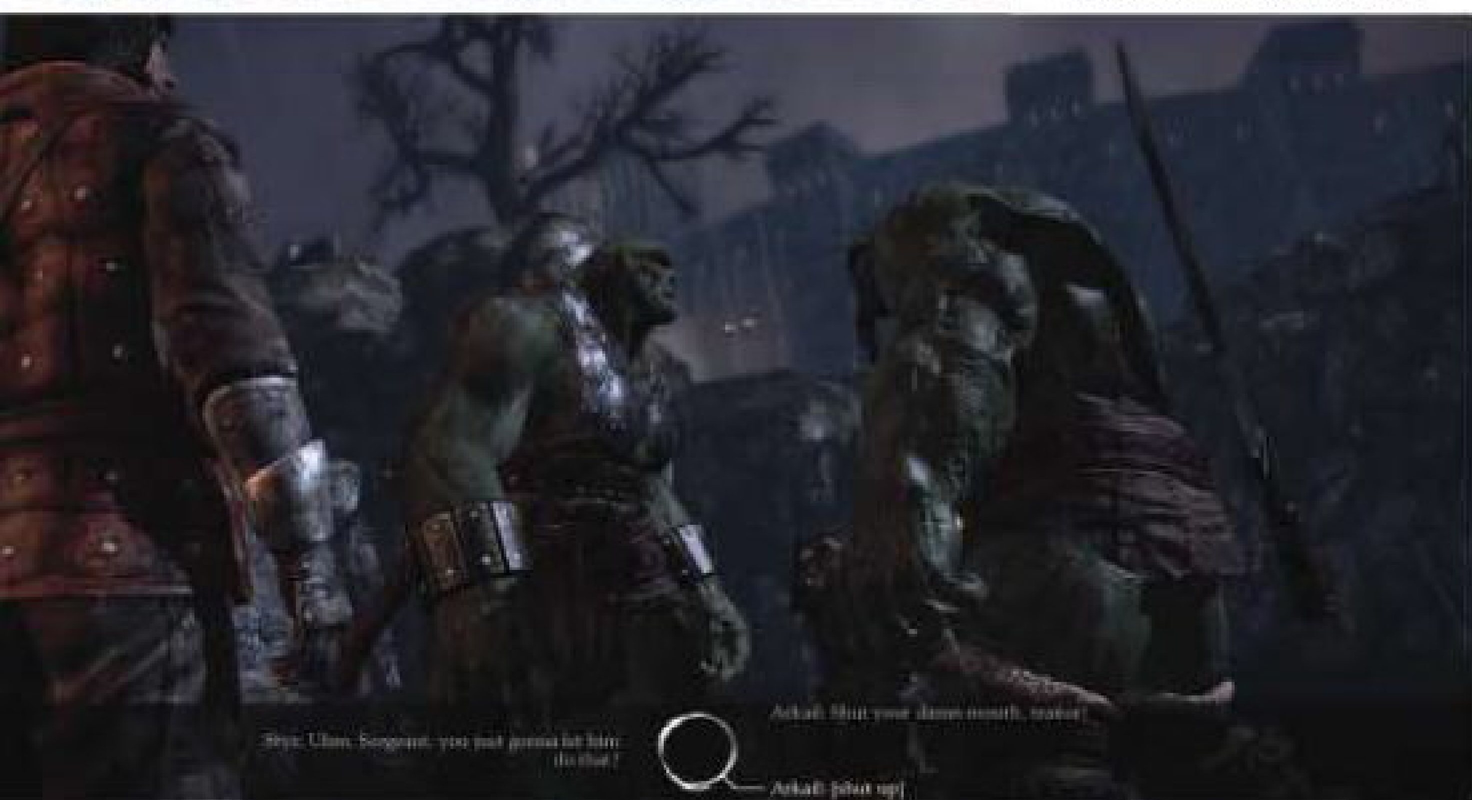
Три признака цивилизованного орка: бакенбарды, жилетка и должность главного надсмотрщика.



Первая и, кажется, последняя мирная встреча с имперскими войсками. Остальные люди, желающие перекинуться словом с Аркаилом и Стиксом, будут либо бандитами, либо высшими чиновниками.



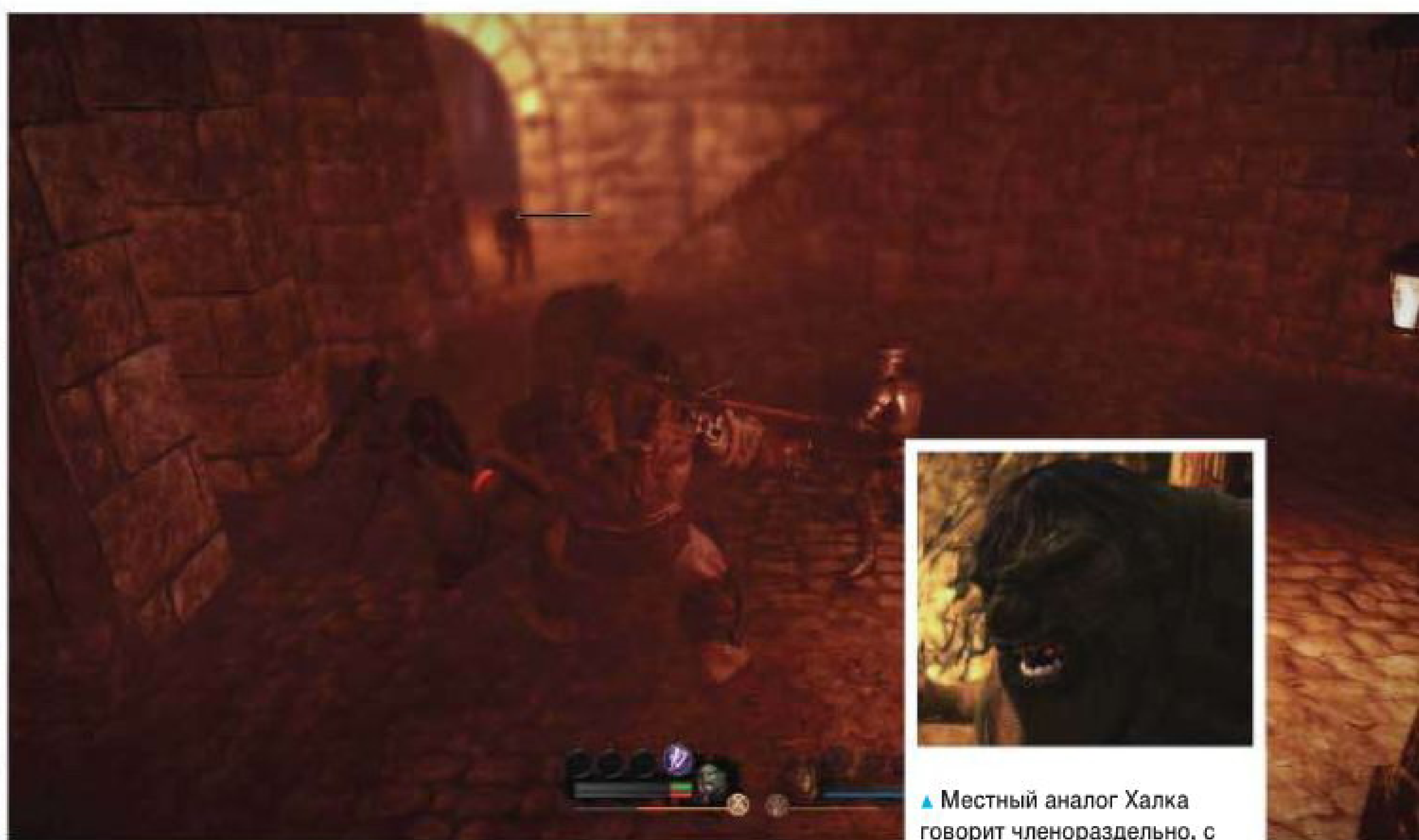
▲ В классической ролевке вроде Baldur's Gate или Planescape: Torment карта имеет огромное значение; в Of Orcs And Men она служит лишь для того, чтобы разрешить сомнения – проход перед тобой или очередная невидимая стена от левел-дизайнера.



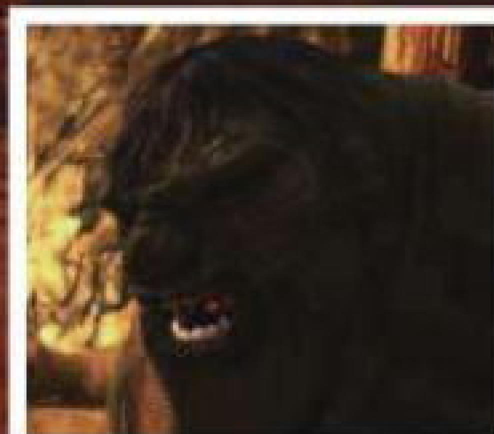
◄ Во всех диалогах у каждого варианта ответа есть свой автор – Аркаил или Стикс. Странно, что разработчики не предусмотрели хотя бы один раз одинаковые реакции у обоих героев.



▲ Если Стикс попадет в поле зрения, маскировка слетит, и «в away» уйти не удастся – либо дерись, либо F8.



▲ Набрав полную линейку ярости, Аркаил превращается в берсеркера, не различая чужих и своих. С одной стороны – опасно, с другой – крайне эффективно, если подобрать таланты.



▲ Местный аналог Халка говорит членораздельно, с правильными падежами, и вообще так себя ведет, будто ему скала на голову и не падала вовсе.

Если сборная орков OOAM вдруг решит сразиться с аналогичной сборной World of Warcraft, то парням из Оргриммара останется лишь посочувствовать.

▼ Стикс не просто дурачится, разговаривая с мертвецом, но мыслит вслух, шуточками сбивает грызущую его тревогу; в любой иной ситуации это непозволительная роскошь.

Коллеги утверждают, что по сути эта игра – аналог Game of Thrones (два персонажа, тактическая боевка, линейные уровни), только в целом пожиже. Поскольку мне культурный пласт Джорджа Мартина еще только предстоит когда-нибудь освоить, я не могу подтвердить или опровергнуть, и поэтому просто расскажу о такой игре, какую я увидел сам, без параллелей (хотя вот Илья Ченцов умудрился найти самоцитату из Blood Bowl за авторством тех же лиц).

Главная интрига в том, что французы из Cyanide рисовали, выдумывали, писали, чертили и составляли начинку Of Orcs And Men, а саму игру сооружали на своем движке коллеги-соплеменники из студии Spiders. Зачем прибегать к такому странному сотрудничеству – решительно непонятно, у «Цианидов» же есть опыт работы с Unreal Engine, неужели он оказался настолько неудачным? Чтобы вы разделили мое горе, приведу пару особенностей Silk Engine: персонажи застревают на ровном месте, освещение скачет как ему заблагорассудится, о мягком затенении программисты лишь мечтают, а если вам вздумается вернуться назад в каком-то открытом месте, то учтите, что объекты и текстуры выгружаются из памяти сразу после того, как вы прошли чуть дальше, так что вернуться назад на сотню метров и увидеть мрачную пустоту скайбокса в OOAM – это легко и просто. Чтобы окончательно покрыть себя позором, горе-разработчики взялись прикручивать физический движок PhysX. Результат? Один убитый мной гвардеец сначала провалился по грудь под брусчатку, а потом пробкой вылетел оттуда, попав на крышу противоположного дома, откуда медленно скатился и упал, размахивая руками, на площадь. О неестественно вывихнутых руках и вертикально лежащих на боку орках можно рассказывать и показывать часами.

Понимаете, тут дело не в каких-нибудь дурацких принципах типа «не могу играть в халтуру» и вовсе не в «графоне». Со всеми этими закидонами очень неудобно играть, потому что когда у тебя важный бой, а орк – прелесть, душка и танк – застрял перед каким-то низким порожком с высокой прозрачной текстурой, то хочется срочно пришибить не инквизитора или императорского гвардейца, а программиста или левел-дизайнера (а лучше обоих сразу). Вместо нормальной игровой среды мы имеем некрасивые груды камней, левел-дизайн с прозрачными стенами по всей плоскости и высокодетализированные текстуры, которые по большому счету никому не нужны. Еще есть целое одно действительно красивое место: рыжий осенний лес в третьей главе заставил меня остановиться и некоторое время медитировать на опадающую листву. Прямо даже простить французов захотелось.

Но не за сценарий точно. Беспомощный, будто высосанный из восточноевропейского пальца сюжет: орк Аркаил и гоблин Стикс идут убивать императора людей, походя поднимают восстание, заполучают Верховного инквизитора в главные враги, путешествуют по чужому сознанию, вырезают половину армии – в общем, сплошной бред в широкоугольной перспективе. В максимальном приближении все намного

◄ Хочешь успеха – начни атаку с броска гоблином в толпу!

7.0
ОЦЕНКА

◄ В орках, напавших на Аркаила и Стикса, немудрено запутаться. К счастью, выделять можно не только мышкой, но и специально придуманными клавишами.

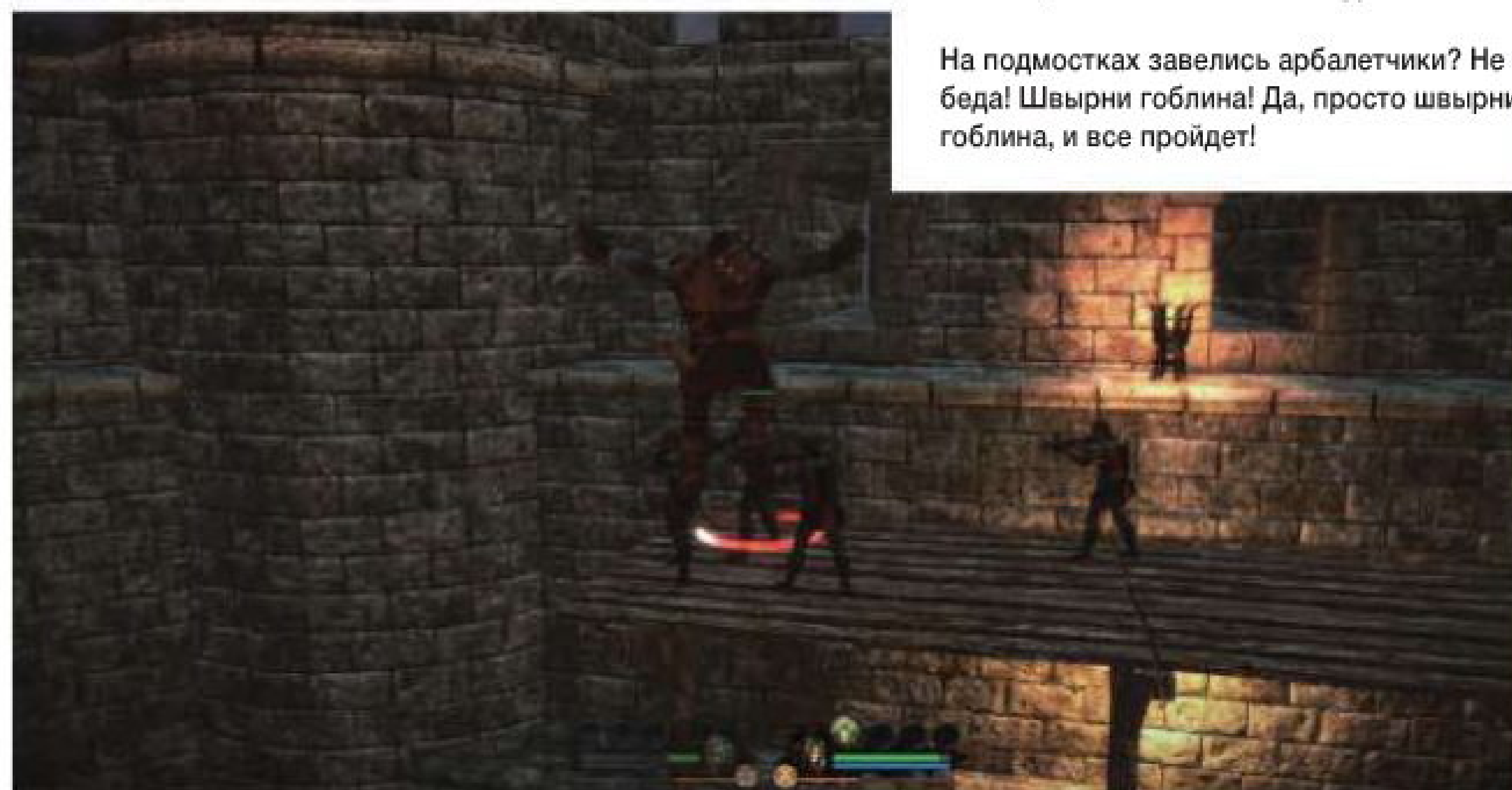
▼ У писателя-фантаста средней руки в описании Стикса наверняка фигурировал бы сушеный финик, кряжистый дуб, огурец или ферма по добыче серы.





Поначалу все выглядит скучно: три вида атаки, назначай да бей...

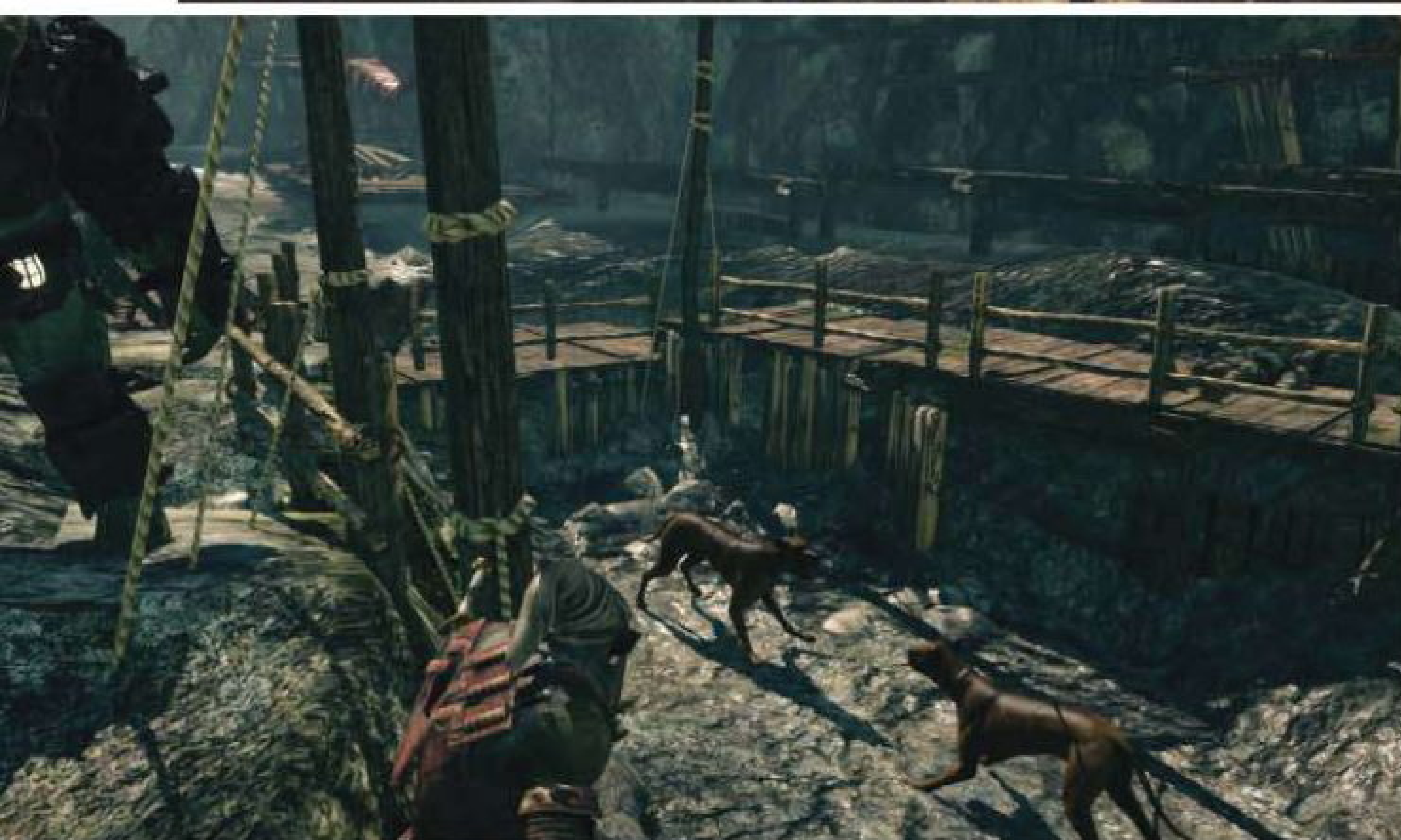
...а потом аж глаза разбегаются и шорткатов на клавиатуре на все не хватает.



На подмостках завелись арбалетчики? Не беда! Швырни гоблина! Да, просто швырни гоблина, и все пройдет!



▲ С бронированными пикейщиками нужно разбираться приемами, снижающими броню, против орков достаточно чего полегче. В пылу битвы самое главное – не перепутать. Пауза хоть и не полностью останавливает действие, но все равно выручает.



▲ Надрать задницы криволапым собачкам не удастся – туда ведет специальная непроходимая лестница.

лучше. Однообразные побочные квесты сопровождаются забавными диалогами с каким-то запредельным количеством матерщины (подхватил от гоблина чудесное: «fuck me sideways», буду теперь использовать вместо «I'll be damned»). Разработчики, подражая маститым зубрам из BioWare и Obsidian Entertainment, походя поднимают и кладут в квестовый миксер самые разные актуальные проблемы и вопросы: грязные варвары против опрятной цивилизации, этичность экспериментов над отдельными особями с целью спасения всей расы, самопожертвование ради своего народа и даже уход от близких, чтобы не повредить им (с конкретной такой аллюзией на Кратоса). Ролики на движке поставлены с заметным старанием, но без творческой искорки – лишь изредка сознание фиксирует и одобряет какой-нибудь неожиданный ракурс. Удовольствие здорово портит неуклюжая анимация говорящих тел и спрайтовая травка.

С персонажами в Of Orcs And Men все просто: ввел – вывел. Пройден первый эпизод – и уже не вспомнить, как звали орка-кузнеца или откуда родом капитан банды. Сценарист рассказал через NPC о жестоком собаководе и тут же выдал на него миссию – впоследствии про охотника вспомнят лишь один раз в рамках отрекламированной на всех углах системы «все ваши действия влияют на события мира». На словах сложно, внутри просто: если игрок выполнил сайд-квест, то в одном из будущих обязательных диалогов будет поставлен флажок, удлиняющий разговор на пару-тройку фраз. А если нет – ну, значит, минус пять предложений полезного лора. К чести авторов, наличие/отсутствие таких флажков они вплетают в свою сеть очень качественно – в разговоре практиче-



ски невозможно определить ключевой узел (то есть, реплику, которая звучит по окончании двух, порой кардинально разных диалогов).

У сладкой парочки довольно жесткие внутренние рамки: Аркаил руководствуется исключительно кодексом чести орка, обзывая людей, гоблинов и орков-предателей непереводимой игрой слов, а Стикса интересует только его контракт, о котором он так громко сожалеет в начале и в конце игры. Лишь в отдельных, крайне редких случаях и после долгих колебаний Аркаил соглашается поступить так, как выгодно их вынужденному союзу, а не так, как подобает приличному орку. Да и Стикс цепко держится за свои принципы – те два раза, когда он проявляет какое-то подобие сочувствия, кажутся естественной мимолетной фразой в разговоре, но внимательные ролеплейщики, вероятно, будут шокированы. Персональная линия орка не особенно интригует в силу того, что о нем и так знает каждый второй, а вот с гоблином все очень непросто – он и шутник (монолог перед мертвым капитаном стражи – лучший!), и мудрец, и, не будем забывать, сталкер и киллер. Тайна Стикса раскрывается вскользь в одном из эпизодов, равно как и некоторые подробности прошлого Аркаила. Каждое откровение открывает перед гостем один из двух наборов дополнительных умений. Еще у героев теплые отношения с гравитацией: они спокойно прыгают с обрыва в туманную дымку, не теряя ни грамма здоровья.

А внизу – коридоры, коридоры, коридоры. Ощущение тесноты вызывают не только узкие дорожки с невидимыми стенами, но и декорации. За всю игру вы не встретите ни одного праздно шатающегося NPC, с которым можно было бы перекинуться словечком, здесь нет ни малейшей «левой» активности. Есть ответвления, но настоящие тайники, узкие и низкие, в которые может пробраться лишь Стикс, встречаются за всю OOAM ровно два раза: один в туториале и еще один чуть попозже. Зачем, спрашивается, вообще их делали?

▼ С «Игрой престолов» Of Orcs And Men сравнивают еще и по накалу интриг и страстей. Мол, да тут каждый второй предатель!

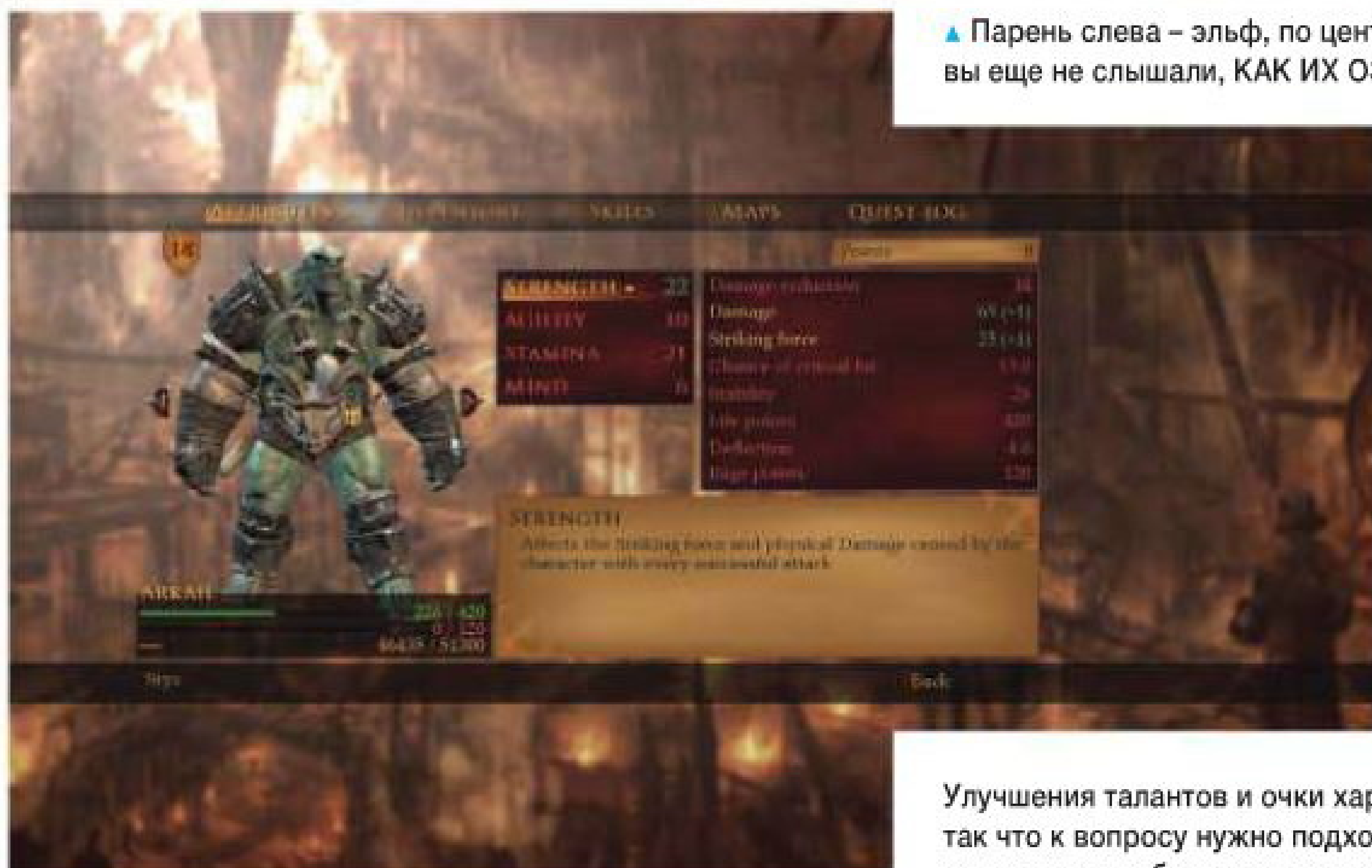


Зато стелс тут классический словно пицца с сыром. Из массы патрулирующих нужно выбрать такую последовательность вырезания кадыков из доспехов, чтобы никто не увидел и не поднял тревогу. А поскольку пространства мало, и разветвлять маршруты для AI-болванчиков тупо некуда, то дизайнеры своею разработчицкой волей разрешили живым часовым не обращать внимания на своих убиенных товарищей. Ну, подумаешь, валяется – может, устал человек, отдыхает. Пожалуй, это верное решение: добавив в список дел отволакивание трупов в темный уголок, они бы натурально порушили удачно подобранный ритм интерактивного развлечения. В связи с этим даже как-то не возникает жалобы на то, что вся игра состоит из попеременного снятия часовых и реалтаймовой боевки с паузой.

Ленивому игроку битвы могут показаться несбалансированными, поскольку в некоторых случаях нужно крепко подумать над тактикой, поставив игру на паузу и освежив в памяти особенности разных приемов. Иногда приходится Стиксом агрить на себя пару копейщиков и кайтить их, используя складки местности (тут пригодится рубашка с регенерацией здоровья), иногда приходится все силы гоблина тратить на оглушение, иногда требуется более тонкая работа орка с каждым отдельным юнитом. В любой момент можно поставить паузу, рассортировать пинки и оплеухи,



▲ Парень слева – эльф, по центру – гном. Хватит щуриться, вы еще не слышали, КАК ИХ ОЗВУЧИЛИ!





Улучшения талантов и очки характеристик сбросить нельзя, так что к вопросу нужно подходить традиционно: либо крепко подумав, либо тыкая пальцем в небо.





▲ Лута в OOAM на удивление мало, выдается он только за выполнение заданий и иногда отыскивается в тайниках, зато каждая вещь действительно уникальна, к тому же ее защитные/атакующие характеристики можно проапгрейдить у кузнеца.

◄ Собаки – главный враг Стикса. Они чуют гоблина на подходе и не дают зарезать себя исподтишка.

Одна из двух миссий, где Стикс полностью предоставлен сам себе: вычисляй поле видимости, терпеливо поджидай момент, убивай и уноси ноги обратно в тень. Сразу вспоминаются и Thief, и Commandos, и вообще любой стелс-экшн на выбор.





Традиционный кадр «за пять секунд до финальных титров».



переключиться на партнера и отпустить паузу, перейдя в ручной режим управления. К счастью, мануальная терапия приходится лишь на четверть сражений, все остальные конфликты разруливаются по одному и тому же сценарию: Стикс тайком убивает самую жирную цель, а на встрепенувшихся стражников из-за угла выскакивает Аркаил с мешком боли и страданий.

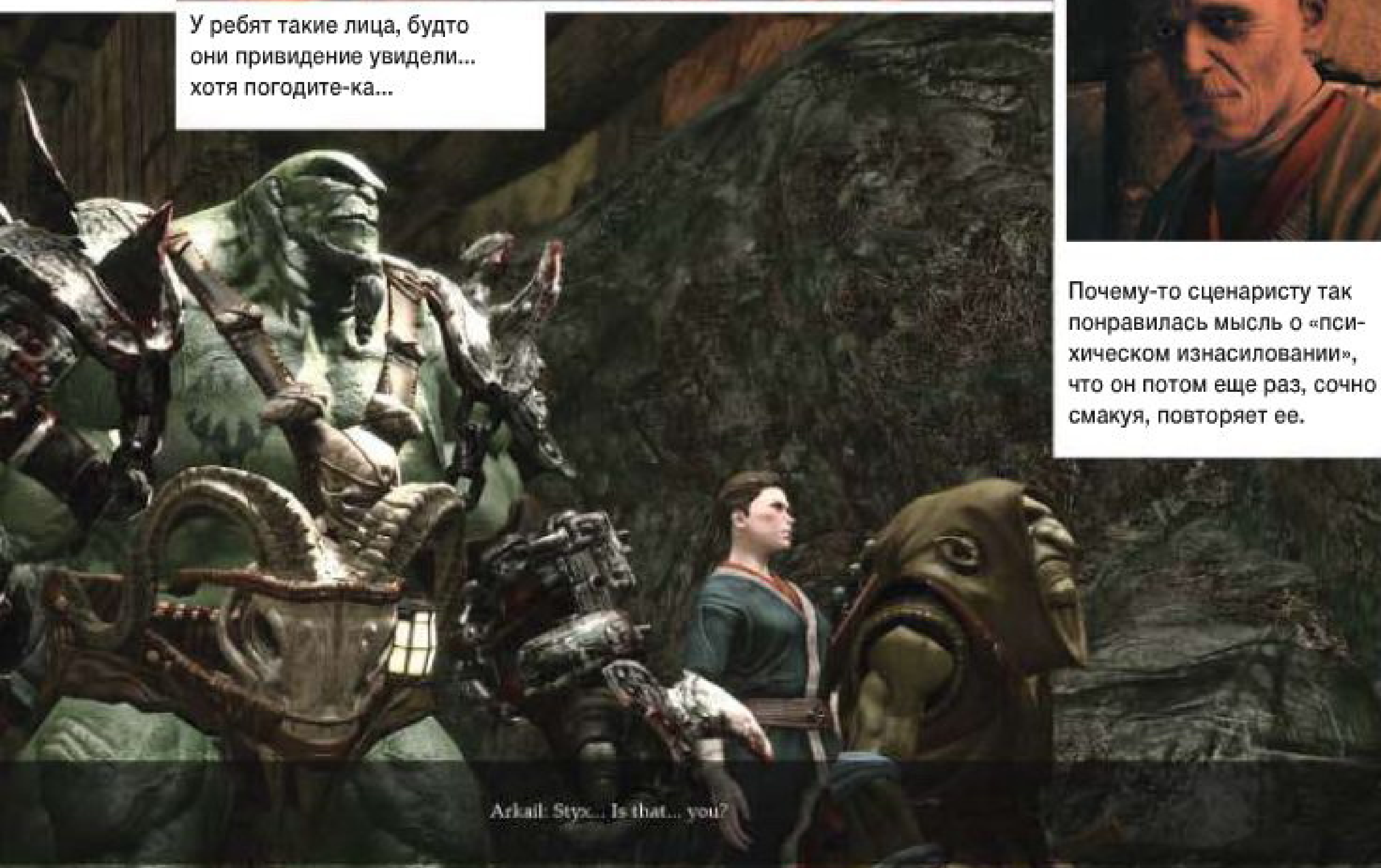
Все это – и битвы, и болтовня – сопровождается нешуточным испытанием ушей, также известном как «музыка». В основном это заунывные выдумки со скрипкой за авторством композитора, похоже, безнадежно фанатеющего от «Арканума»; некоторые отрывки звучат как неприкрытая цитата из Брайана Ходжа. В паре других мест – на удивление тематичная акапелла, зато главная тема, которую пихают во все ключевые сценки, практически ни к одной из этих сценок не подходит. То ли продюсеру медведь на ухо наступил, то ли опять уперлись в бюджет.

Озвучение – вторая главная беда после кривого движка. Актерский бюджет то ли попилили, то ли не смогли достойно обосновать, но большинство персонажей озвучены так, будто британские ученые собирали ценные экземпляры для галереи мискастов. Если Аркаил и Стикс еще более или менее прилично отыграны, то практически все NPC – это седовласые дедки с мальчишеским задором; орки, меняющие на ходу голос, и юные девицы, озвученные тетенькой предпенсионного возраста (на самом деле частое явление, но российским актрисам озвучения хотя бы удается маскировать свой истинный возраст). Вероятно, из-за недостаточной прогнозируемой прибыли бюджет локализации покрыл лишь перевод текста, а жаль – качественная озвучка русской версии бы не помешала.

Пора подводить черту. Начинка игры пропеклась неплохо, благо ей занимались профессионалы, но тесто не успело подойти: и в техническом плане, и в сюжетном игра абсолютно беспомощна. Если Cyanide изыщут средства и желание работать над собой и своими коллегами, то в культовом статусе последовательницы Of Orcs And Men можно не сомневаться уже сейчас. **СИ**

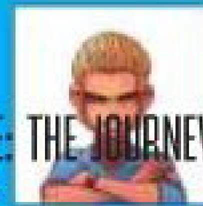


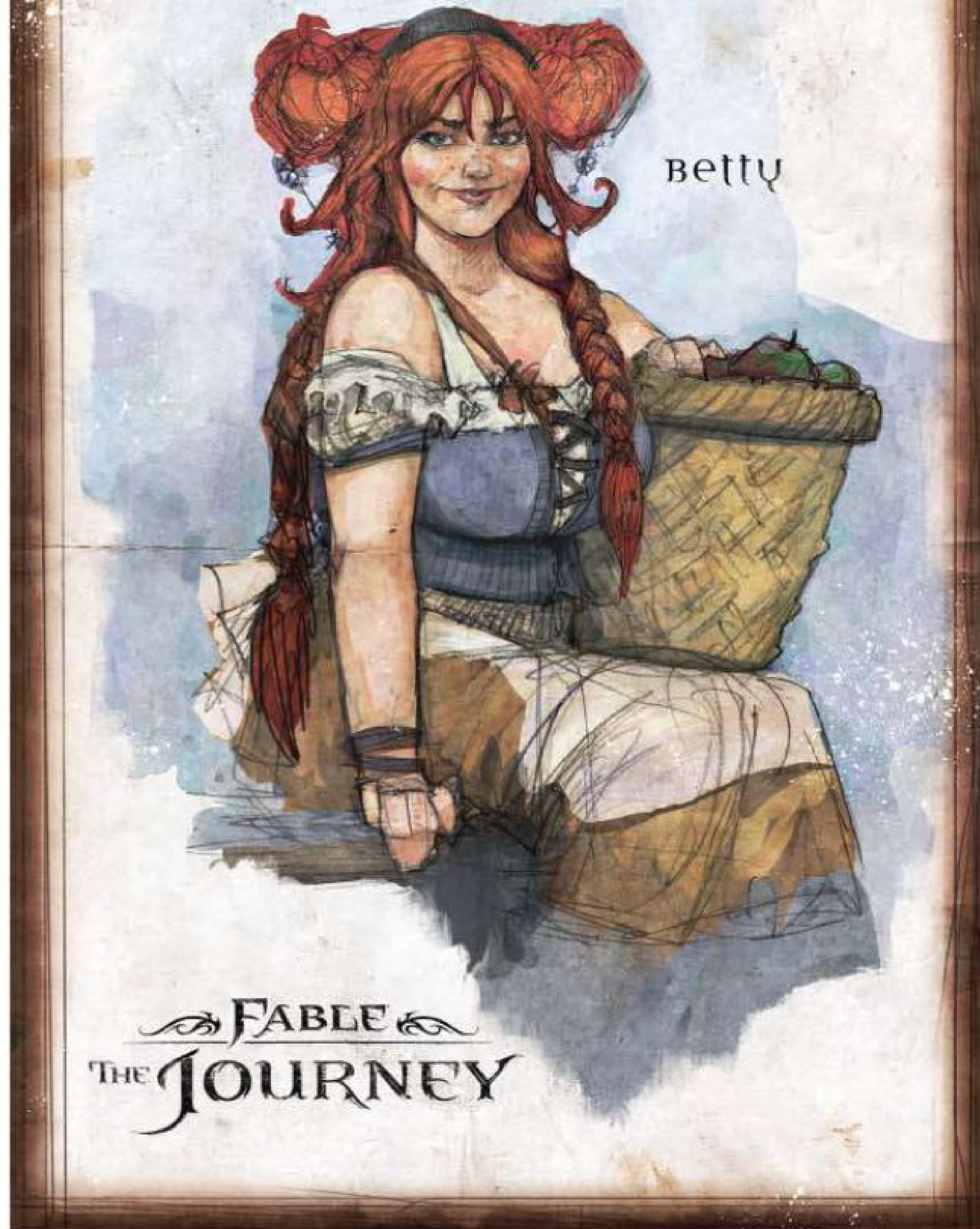
Почему-то сценаристу так понравилась мысль о «психическом изнасиловании», что он потом еще раз, сочно смакуя, повторяет ее.



У ребят такие лица, будто они привидение увидели... хотя погодите-ка...

Евгений Закиров





Fable: the Journey

С АМБИЦИОЗНЫМИ ПРОЕКТАМИ ДЛЯ KINECT ВСЕ ПЛОХО: ЕСЛИ ЧТО-ТО СОЗДАЕТСЯ «СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ» И ПРЕДЛАГАЕТ ОГРОМНЫЙ СПИСОК ИННОВАЦИЙ И НЕОЖИДАННЫХ РЕШЕНИЙ, ЗНАЧИТ, ПОЛУЧИТСЯ ОЧЕРЕДНОЙ STEEL BATTALION – ТО ЕСТЬ, ПРОСТО ПЛОХАЯ ИГРА. У THE JOURNEY ПОЛУЧИЛОСЬ ОБОЙТИ СТОРОНОЙ ВСЕ ПРОБЛЕМНЫЕ МЕСТА САМОГО, НАВЕРНОЕ, БОЛЬШОГО РАЗОЧАРОВАНИЯ ИЗ ЧИСЛА ИГР ДЛЯ СЕНСОРА, НО ОДНА ПРОБЛЕМА ВСЕ ЖЕ ОСТАЛАСЬ – САМ СЕНСОР.

СУБТИТРЫ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Платформа: Xbox 360 **Зарубежный издатель:** Microsoft
Российский издатель: Microsoft **Разработчик:** Lionhead Studios
Мультиплеер: co-op/vs/team_based, local/online **Обозреваемая версия:** Xbox 360
Страна происхождения: Великобритания

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Xbox 360



▲ Ваша лошадь станет вашим самым надежным компаньоном. И это значит именно то, что значит.

7.0
ОЦЕНКА



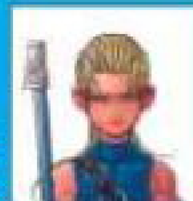


С одной стороны, The Journey удается добиться главного – это все еще тот самый Fable, который одни обожают, другие ненавидят, а третьи просто не понимают. Та же стилистика, та же мешанина сортирного юмора и британского сарказма, тот же мир и даже те же тролли – в третьем выпуске про них забыли, а тут вот пришлось вспомнить на радость поклонникам. Этот мир по-настоящему красивый, и поставленный “на рельсы” геймплей позволяет обогатить кадр сочными деталями, яркими красками, сделать картинку живой.

Самое сложное начинает тогда, когда приходится энергично размахивать руками перед экраном. Геймплей The Journey целиком и полностью построен на взаимодействии с сенсором: абсолютно любое действие совершается руками – и это здорово. Тут нужно управлять лошадью по время перемещения по миру – придется заучить всего несколько жестов, и потом правильно ими пользоваться, но сколько восторга это вызывает! Боевая система тоже сказочная: одной рукой запускаешь фаерболы, другой – передвигаешь предметы или обороняешься. Можно выкрикивать голосовые команды, перемещаться в рамках локации вправо и влево, наклоняя корпус в соответствующем направлении. Наконец, тут достаточно мини-игр и даже есть побочные квесты. Плюс, история сама по себе, хоть и выдержана в традициях Fable, все равно достаточно интересная - не могу сказать, что персонажи яркие и запоминающиеся, но именно в формате приключения все отработано на высочайшем уровне.

Проблемы с Kinect’ом возникают случайно, к ним невозможно подготовиться заранее. Во время особенно динамичных битв он просто не успевает распознавать все движения, либо делает это неточно - неверно угадывает направление фаербола, слишком медленно реагирует на движение “щит” и все в таком духе. Впервые с этой проблемой игрок столкнется еще до того, как главный герой получит заколдованные наручи - когда надо будет управлять несущейся сломя голову лошадью, постоянно направляя ее то вправо, то влево. «Умереть» можно спустя полчаса после начала игры, и не потому, что ты плохо справляешься или не запомнил, что нужно делать, но потому, что на техническом уровне постоянно возникают какие-то проблемы – избежать их никак нельзя, а постоянная калибровка сенсора сильно утомляет.

The Journey можно пройти до конца – тут нет фатальных багов и ситуаций, когда продвинуться дальше удается по чистому везению. Но нет и чувства полного контроля над ситуацией, и это сбивает с толку – получается какое-то интерактивное кино, в котором оставили испорченные дубли. Проблема техническая, но, наверное, разрешимая. Немного обидно, правда, что страдать пришлось Fable. **СИ**



Сергей Цилюрик





▲ Если два врага нападают на героя одновременно, одна контратака автоматически убьет их обоих.

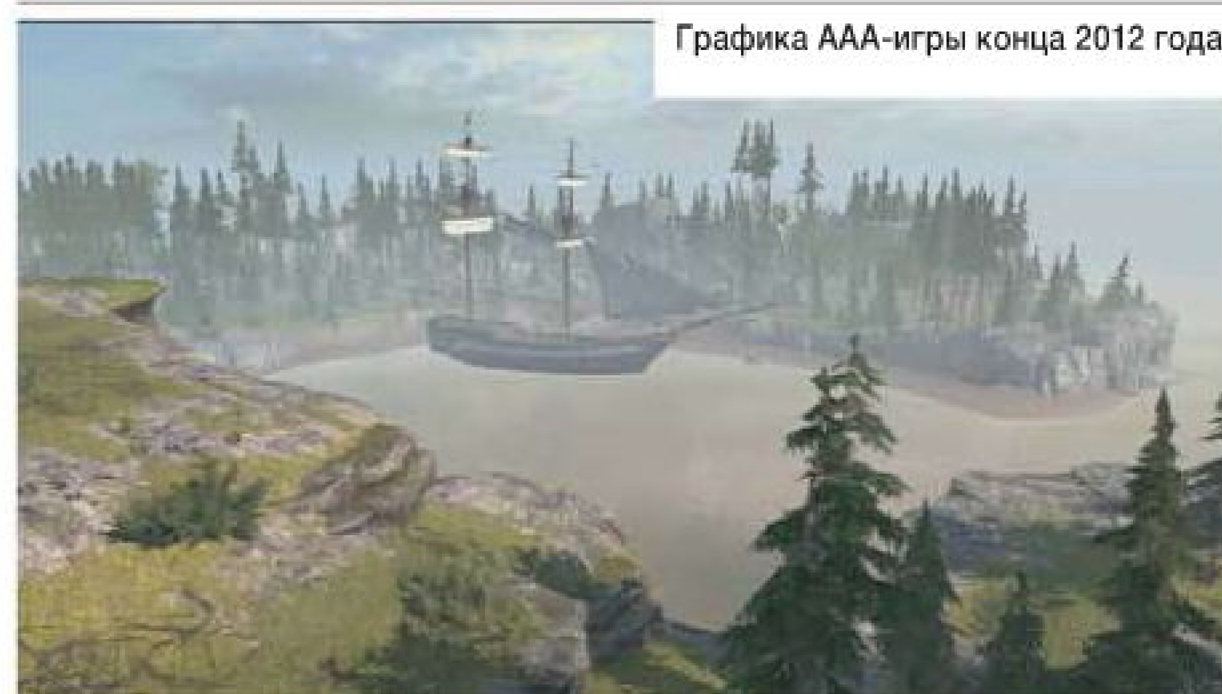
Assassin's Creed III

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows, PlayStation 3, Xbox 360, Wii U

СЛОЖНО ПОВЕРИТЬ, ЧТО ОРИГИНАЛЬНАЯ ASSASSIN'S CREED ВЫШЛА ЦЕЛЫХ ПЯТЬ ЛЕТ НАЗАД. ТАЙНЫЙ ОРДЕН, КРЕДО АССАСИНОВ, ПОЧТИ ЧТО ДЕТЕКТИВНЫЕ РАССЛЕДОВАНИЯ, БЕСШУМНЫЕ УБИЙСТВА, ИСЧЕЗНОВЕНИЯ В ТОЛПЕ – AC ЗАПОМИНАЛАСЬ И СЕТТИНГОМ, И СЦЕНАРИЕМ, И ИГРОВОЙ МЕХАНИКОЙ; ОНА БЫЛА ОДНОЙ ИЗ САМЫХ ОРИГИНАЛЬНЫХ ИГР ТОГО ВРЕМЕНИ. СЕЙЧАС ЖЕ, СПУСТЯ ПЯТЬ ЛЕТ, ВЫХОДИТ ПЯТАЯ ЖЕ ЧАСТЬ СЕРИАЛА, РАСТЕРЯВШЕГО ВСЕ ВЫШЕПЕРЕЧИСЛЕННЫЕ ОСОБЕННОСТИ, И ВСТРЕЧАТЬ ЕЕ С ЭНТУЗИАЗМОМ УЖЕ НЕ ОЧЕНЬ-ТО ПОЛУЧАЕТСЯ.

ТЕКСТ И ЗВУК НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Платформа: Windows, PlayStation 3, Xbox 360, Wii U
Жанр: action-adventure.third-person.historic **Зарубежный издатель:** Ubisoft
Российский дистрибьютор: «Акелла» **Разработчик:** Ubisoft
Мультиплеер: vs, online **Обозреваемая версия:** PlayStation 3
Страна происхождения: Канада, Франция, Сингапур, Украина



Графика AAA-игры конца 2012 года.

7.5
ОЦЕНКА

Первая Assassin's Creed, конечно, была игрой далеко не идеальной. Первые пару часов она поистине поражала – восхитительный антураж, сверхдинамичный паркур, задающийся серьезными вопросами сценарий. Но вскоре выяснялось, что вся игра сделана из абсолютно идентичных заданий, и, добравшись до конца, оставалось лишь клеймить геймдизайнеров, не сумевших на основе такой замечательной механики выстроить интересную игру. Во втором выпуске цикла им наконец-то это удалось – но, к несчастью, пострадала сюжетная составляющая. Затем Ubisoft и вовсе перешла на ежегодный выпуск «Ассасинов», выбросив на рынок два прямых сиквела к AC2. Причем роль Эцио, протагониста всех этих трех игр, исчерпала себя еще в финале второй части, и проводить еще две длиннющие игры в его шкуре, зная, что он точно не является ключом к решению глобальных проблем, наметившихся в финале AC2, не хотелось совершенно.

Меж тем, пропустив Brotherhood и Revelations и перейдя, казалось бы, закономерным образом от второй номерной части к третьей, игрок останется в больших непонятках насчет внезапной пропажи Люси, ее роли во всем происходящем (суперзрение Дезмонда, прорезавшееся у него в финале AC1, однозначно показывало Люси как дружелюбного персонажа, а в AC3 о ней говорят исключительно в недобром ключе) и невесть откуда взявшегося отца Дезмонда, который не играет совершенно никакой роли в сюжете, хотя, казалось бы, опытный ассасин, да той же крови. А что уж говорить про всех этих древних пришельцев…

▲ Новое оружие – китайский дротик на веревочке, позволяющий оттащить поверженного врага в сторону.

▶ То, что никто не видит сидящего в жиденьких кустиках одетого во все белое ассасина, очень хорошо характеризует здешнюю стелс-систему.

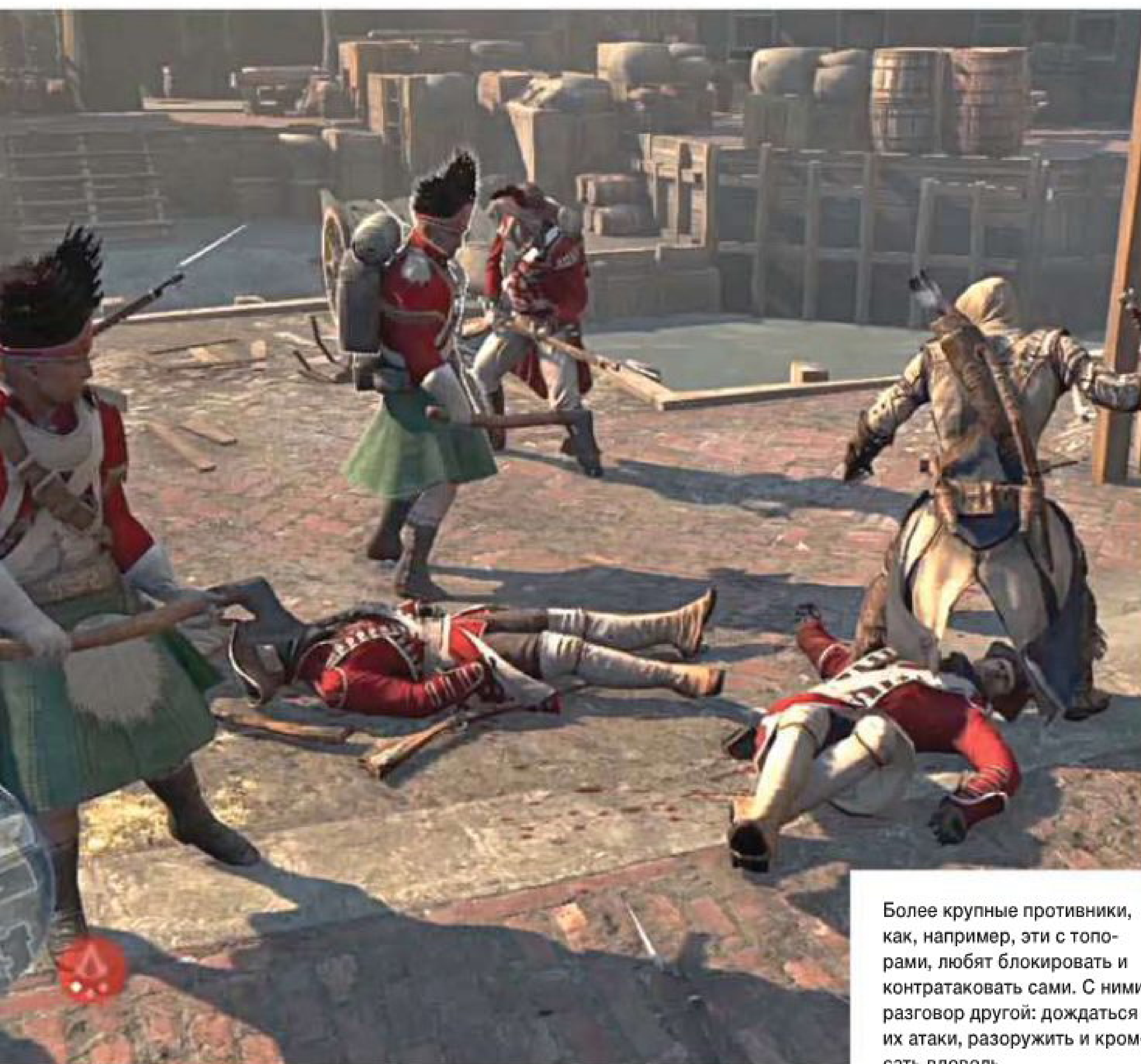
Меня Assassin's Creed 3 интересовал в первую очередь сюжетом – было интересно, как закончится история Десмонда, хоть я и понимал, что у палеоконтактовой завязки и кульминации с замахом на спасение всего мира вряд ли могла выйти толковая развязка. Ее и не вышло. Что с тамплиерами, что с предотвращением конца света – сюжетные арки, длившиеся по нескольку немаленьких игр, заканчиваются жалким «пшиком». На особую нелогичность или какие-то сюжетные дыры жаловаться почти не приходится – просто, когда по экрану ползут титры, хочется лишь вздохнуть: «И это всё?».

Нет, есть, конечно, и локальная сюжетная линия, посвященная, как известно, американской революции. На нее я особых надежд тоже не возлагал: как известно, историю пишут победители, да и главная американская ценность совпадает с ассасинской. Конфликт казался очевидным: патриоты-ассасины борются с лоялистами-тамплиерами и побеждают их во имя свободы, демократии и гамбургеров. К счастью, разработчики не пошли по такому простому пути, за что им честь и хвала.

Собственно, именно сюжету и был посвящен мой диалог с представителем разработчиков АС3 на «Игромире». Я не преминул укорить АС2 за чрезмерную черно-белость – тамошние тамплиеры были редкостными мразями, и конфликт таким образом из противостояния идеологий деградировал до борьбы добра со злом – и спросить, не повторится ли подобное в грядущей части. На это я удостоился длиннющей тирады о том, что в АС3 всё не так просто, перерастающей в пространный исторический экскурс о налогах, гражданской войне и нелицеприятных фактах из биографии Джорджа

Когда разработчики говорят, что энная часть сериала идеальна для ознакомления с ним, это ничего хорошего игре не сулит. Вот и в АС3, пятом «большом» выпуске цикла, в котором геймплей практически не меняется, обучалка занимает добрую треть игры, если не больше. Сюжетом это прекрасно обосновано, спору нет, – но ведь хочется поиграть наконец, а не ограничиваться объедками, которые игроку подносятся порционно.





Более крупные противники, как, например, эти с топорами, любят блокировать и контратаковать сами. С ними разговор другой: дождаться их атаки, разоружить и кромсать вдоволь.

▼ Придумайте здесь шутку про Путина и журавлей.

Вашингтона, упоминание которых в контексте этой статьи было бы несомненным спойлером. Удивительно, но его обещания оказались чистейшей правдой, и главным плюсом Assassin's Creed III для меня стала именно неоднозначность действующих лиц.

Да, мы, без сомнения, сражаемся на стороне американцев (лоялисты в игре, увы, представлены очень и очень скудно). И мы видим, что отцы-основатели свободной страны не торопятся разделаться с рабством, что генерал Прескотт сам не верит в свои громкие слова, а Вашингтон, помимо прочего, весьма неумелый и неуверенный в себе полководец. И, что самое замечательное, вся внутриигровая энциклопедия, повествующая обо всех важных местах, событиях и лицах, написана от лица Шона – современного циничного британца, чья национальность здесь пришлась как нельзя более к месту. Серьезно, его комментарии – едва ли не лучшее, что есть в AC3.

Не подвели и тамплиеры: как и в AC1, герой после казни очередного важного противника ведет с ним недолгий диалог, позволяя тому высказать свою позицию – и она зачастую оказывается куда более разумной, нежели свойственное протагонисту бездумное стремление к свободе. Так что если кто-то во всей этой разношерстной ватаге и выглядит нелицеприятно, то это наш герой, метис по имени Коннор.

Он наивно вещает о всеобщем равенстве, укоряет отцов-основателей Америки в рабовладельчестве и возмущается тем, что тамплиеры прагматично разделываются с ненужными свидетелями, – и при этом сам, не моргнув и глазом, вырезает десятки и сотни несчастных солдат, просто делающих свою работу. Ни угрызений совести, ни вопросов по этому поводу в сценарии не предусмотрено. Более того, с этой точки зрения тоже нельзя пожаловаться на отсутствие амбивалентности: в начале игры Коннор рубит солдат в красных мундирах, в конце – в синих. Разницы действительно никакой!

Или вот, например, в одной сцене полубезумный француз, у которого лоялисты отняли имущество, хватает тесак и начинает нападать на всех встречных «красных мундиров», а игроку в роли Коннора приходится его защищать, убивая ни в чем не повинных людей. От его двойных стандартов по-настоящему тошно. Последний раз мне столь же омерзительно было играть за Кратоса, выдавливающего глаза олимпийским пенсионерам.

В стремлении охватить все подряд – действие игры разворачивается на протяжении добрых тридцати лет, с Семилетней войны до завершения американской революции – AC3 оказывается в положении охотника, гонящегося за целым выводком зайцев. Она даже не пытается дать игроку полную картину происходящего, словно подчеркивая, что ее целевая аудитория – американцы, историю становления своего государства знающие на зубок. Остальным же, не столь хорошо знакомым с главными событиями и персоналиями той войны, будет ну очень легко запутаться в происходящих событиях. Даром что они сменяют друг друга так стремительно, что в глазах рябить начинает.

Вот вам инцидент на Кинг-стрит, и вы – в гуще событий! Вот вам Бостонское чаепитие, кидайте в воду ящики с чаем, почувствуйте себя сопричастным! Вот знаменитая





Индейцы – единственные, кто в AC3 остался незапятнанным.



Встречи с агрессивными животными разрешаются исключительно при помощи QTE. По-человечески с ними не справиться никак – не подразумевает такого здешняя игровая механика. Боже, какая беспомощность.



Сколько Альтаиру и Эцио пришлось сделать всего, чтобы добиться такого! А Коннору все само собой в руки идет.

ночная поездка Пола Ревира, катайте его, защищайте его. Вот битва при Конкорде: командуйте патриотами, стреляйте из пушек! Лоялисты будут стоять, как скот, пригнанный на убой, и покорно ждать умерщвления от вашей всемогущей десницы. А давайте вы еще и спасете Вашингтона от покушения! Всё, всё ради того, чтобы игрок почувствовал себя важным, значимым, крутым!

Конечно, в предыдущих частях сериала мы тоже встречались с кучей исторических личностей и даже местами совершали довольно значимые поступки (обычно – убийства), но ощущения, что вся игра создавалась исключительно ради подобного фансервиса, раньше не возникало.

Assassin's Creed III – полная антитеза оригинальному AC. Похождения Альтаира утомляли своим однообразием, но при этом они представляли собой именно будни настоящего ассасина: сбор информации о будущей жертве, планирование убийства и его выполнение. Не больше и не меньше. В AC3 от этого не осталось практически ни следа; Коннор – даже не ассасин толком, он не знает Кредо и не следует ему, он просто умеющий по-человечески говорить дикарь с необъятной вендеттой, успевающий побывать затычкой в каждой бочке американской революции. И сюжетное прохождение AC3, соответственно, – лишь набор слабоинтерактивных зарисовок на тему появления на свет Соединенных Штатов и участия в этом деле никому не известного метиса.

Повествование здесь рваное, сюжет постоянно мечется от одной даты к другой (и оттого крайне странно видеть все эти «три года спустя» притом, что по факту в мире игры ничего не меняется) и даже в рамках одного эпизода прыгает от сцены к сцене без каких-либо плавных переходов. От того же страдает и геймплей: если в AC1 все приходилось делать самому, и благодаря этому складывалось ощущение, что игра – это единое целое, то для AC3 типично подобное: дойти до начала сюжетной миссии – белый экран – сценка – белый экран – герой телепортируется к фактическому началу миссии – подойти к триггеру – белый экран – еще сценка – белый экран – миссия начинается.

И, как бы мне ни хотелось похвалить AC3 за разнообразие миссий, суровая правда заключается в том, что они или повторяют уже виданное ранее, или сводятся к тупым мини-играм вроде «постреляй из пушки по покорно стоящим лоялистам». В обзоре Revelations Константин Говорун писал, что использование одной и той же игровой механики в четвертый раз уже успевает надоесть, и что в пятый раз это уже не прокатит. И разработчикам не удалось изобрести игру заново – геймплейно AC3 недалеко ушла от предшественниц, и от этого играть в нее далеко не так интересно, как в AC1 или в заметно выросшую по сравнению с оригиналом AC2. То есть, понятно, что геймплей хорош, но сколько ж можно?

Из-за стагнирующей игровой механики все чаще стали возникать моменты, когда происходящее на экране очень сильно диссонирует с сеттингом. Когда стоит толпа солдат со штыками и не решается их использовать – это нелепо. Когда какой-то буйный метис расталкивает толпу, бегает по домам, прыгает в стоги сена и вырезает патрули один за другим и на него после этого не показывает пальцем – это бредово. Когда богато разодетый британец позирует как птица, стоя на петушке-флюгере над городом, – это дико. Все то, что выглядело приемлемым (с натяжкой) в ближневосточном сеттинге конца XII века, смотрится абсурдно в американских реалиях века XVIII.

Да и нельзя сказать, что AC3 – лучшая по геймплею часть сериала. Как минимум, такой оценке препятствуют многочисленные баги. Каково, по-вашему, терпеть неудачу в непростой миссии с погоней лишь из-за того, что ваша цель в прямом смысле провалилась сквозь землю? Насколько приятно пытаться пройти этап бесшумно, когда стражники телепортируются сквозь преграды, оказываясь с Коннором лицом к лицу? Не говоря уже о том, что герой часто врезается в невидимые стены, а кажущиеся очевидными прыжки завершаются вовсе не так, как ожидалось: автоматизация

Главное, чем игра может удивить визуалов, – потрясающая анимация паркура по деревьям. Впечатляет почти так же, как пять лет назад лазающий по стенам Альтаир.



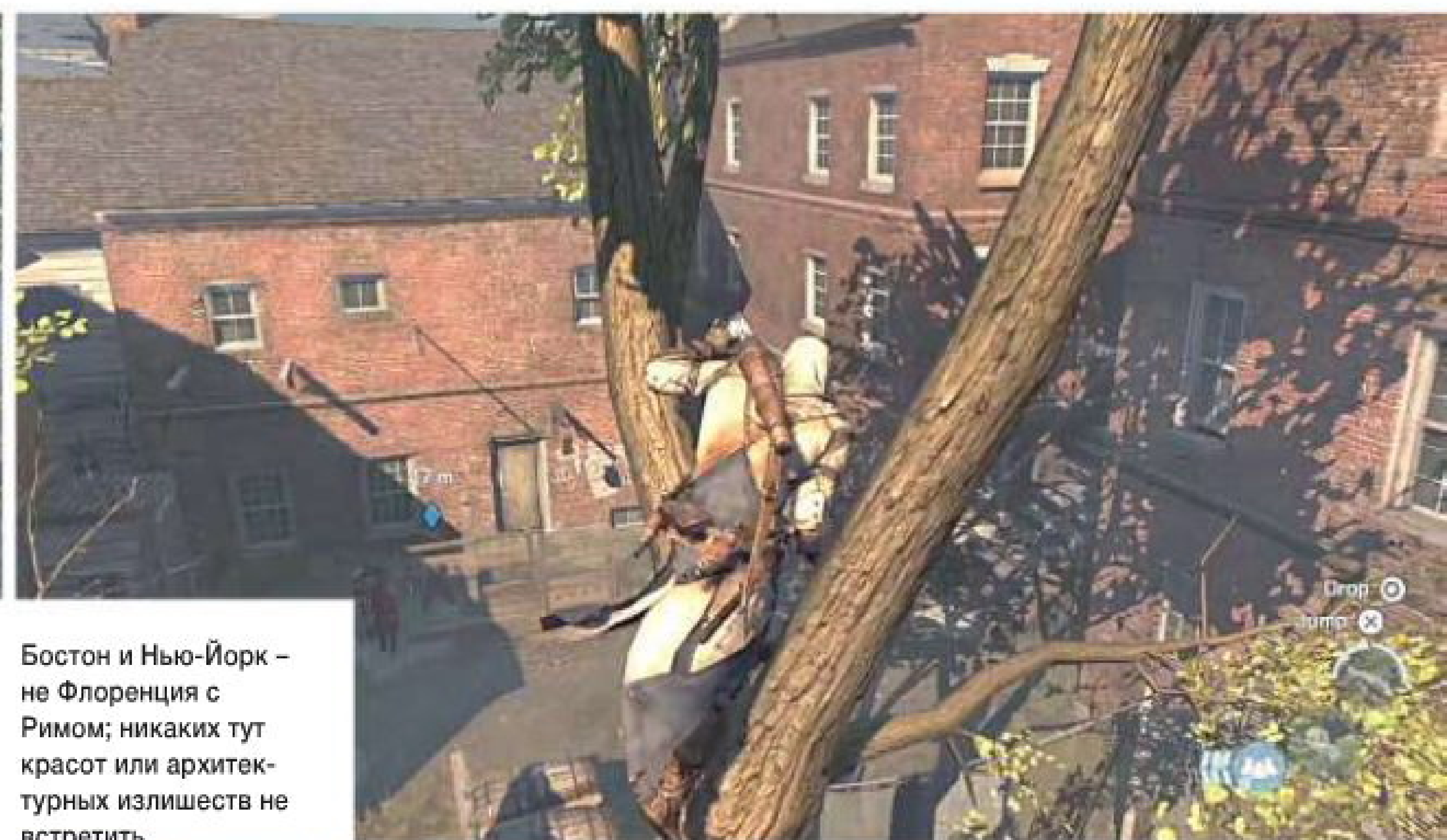


Такие здесь увлекательные мини-игры.

Лицо Дезмонда почему-то изменилось – оно выглядит неестественно вытянутым и очень глупым.

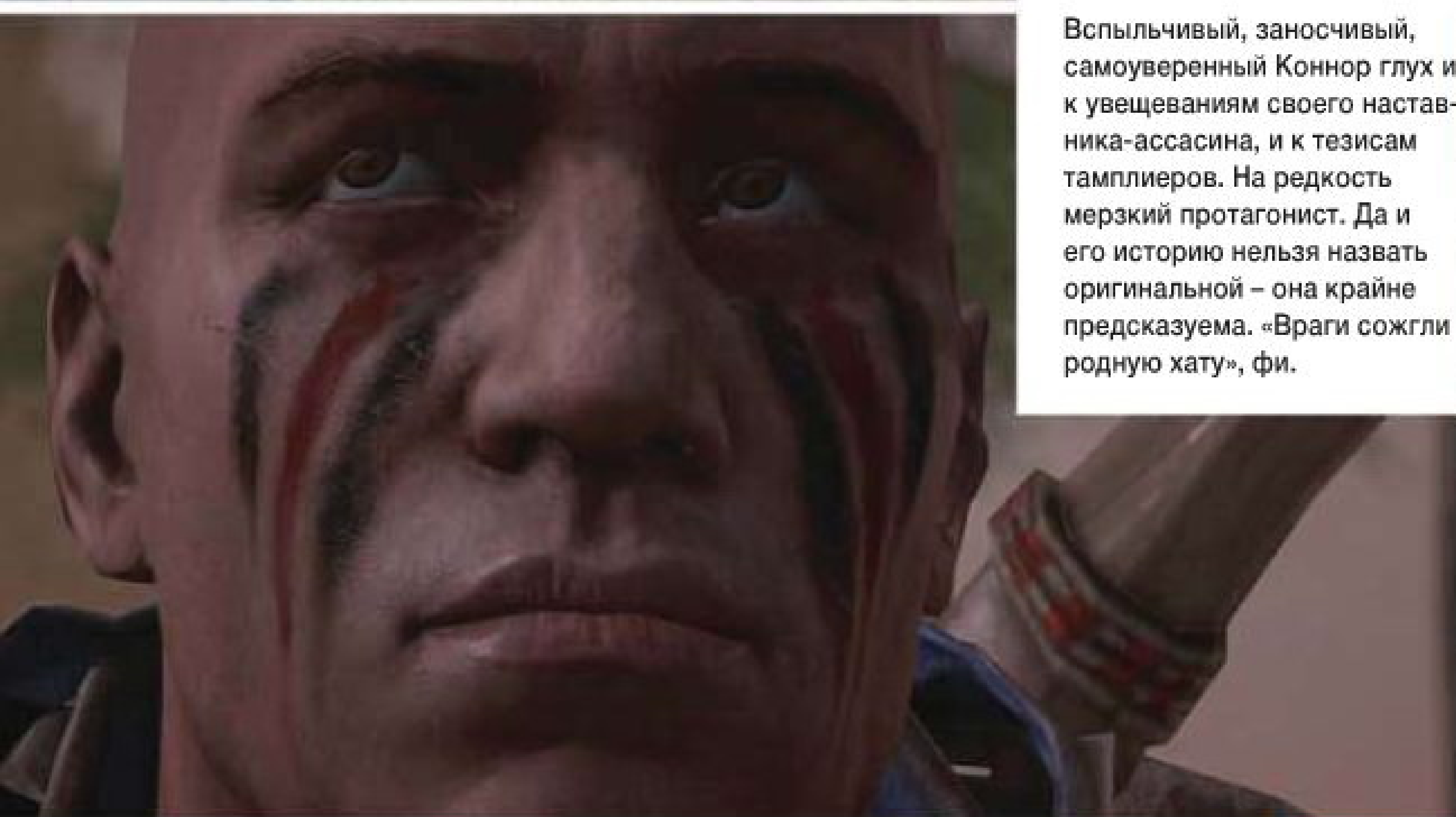






В игре есть ряд достаточно зрелищных сцен, которые, как всегда, ограничены беготней по заскриптованной тропинке.

Бостон и Нью-Йорк – не Флоренция с Римом; никаких тут красот или архитектурных излишеств не встретить.



Вспыльчивый, заносчивый, самоуверенный Коннор глух и к увещеваниям своего наставника-ассасина, и к тезисам тамплиеров. На редкость мерзкий протагонист. Да и его историю нельзя назвать оригинальной – она крайне предсказуема. «Враги сожгли родную хату», фи.



паркура только создала лишние проблемы. Так, в одной и той же ситуации мой Коннор то пробегал под расположенной перед ним жердочкой, то быстро слетал с нее, не теряя скорости, то останавливался и начинал грузно на нее взбираться. А уж сколько раз он начинал зачем-то бежать вверх по стене дома вместо того, чтобы просто обогнуть его!

И при всех этих неудобствах игра остается неприлично легкой уже хотя бы потому, что никто из противников не представляет никакой опасности. Времени на парирование предостаточно; более того, если какой-то бедолага вздумает атаковать, то над его головой тут же появится иконка – мол, давай, игрок, убей его! Стелс теряет смысл (если, конечно, не идти на стопроцентное прохождение и не выполнять побочных заданий – тогда придется попотеть), благо что истребить всех врагов – сколько бы их ни было – легче легкого. Здоровье, представьте себе, тут регенерируется прямо во время боя!

Или вот, например, в свободное от прохождения сюжетной кампании время можно помогать делу революции и освобождать занятые англичанами форты. Для этого нужно убить командира, взорвать пороховой склад и спустить флаг, после чего гарнизон мигом сдастся. Как это делается на практике: в кучу врагов врывается герой, находит в ней капитана, разрубает его на глазах у всей толпы, прячется в стог сена (все расходятся по местам), спокойно поджигает пороховые бочки (все недоумевают, что же это случилось), а затем на глазах у охранника, пока линейка подозрения заполняется, спускает флаг – и все маршируют на выход. Больше похоже на комедию, честно слово. И самое смешное – эти форты можно захватывать как до начала революции (британцы сдают крепость американской армии, которой тогда еще не существовало!), так и после ее завершения (мы смотрим, как отплывает последний корабль с лоялистами, и затем идем освобождать соседний форт, в котором они почему-то продолжают сидеть).

«А как же битвы на море?» – спросит интересующийся читатель. Да, они тут действительно есть – это приятная и неплохо выглядящая мини-игра, но не более. Уже тот факт,



что разработчики с таким усердием полировали механику морского боя и всячески его рекламировали, лишь подчеркивает отсутствие кардинальных новшеств в основном геймплее: если бы он достаточно эволюционировал, Ubisoft не приходилось бы гордиться мини-игрой, которая в него толком не вписывается (как, например, Final Fantasy VII не пыталась выдать эпизодическое управление подлодкой за нечто большее). Все-таки рулить кораблем и палить из пушек – это, мягко говоря, не по-ассасински.

Не к лицу ассасину и другие здешние мини-игры вроде карт или петанка. Словно разработчики ориентировались на Red Dead Redemption, позабыв, о чем у них игра! Главное же сходство AC3 с ковбойским эпосом от Rockstar, конечно, заключается в возможности охотиться на разнообразную фауну фронтира – разработчики божатся, что ввели эту фичу еще до релиза RDR, но сути это не меняет: Коннор так же, как и Марстон, убивает животных, освежевывает туши и продает лут в магазинах. Больше от охоты толку никакого.

Вообще, сравнение с RDR идет не в пользу Assassin's Creed 3. Сеттинги у игр схожи, но при этом замашки на открытый мир у Ubisoft Montreal получились полусырыми, а замечательных рандомных событий, которыми запоминался фриплей в RDR, тут нет.

В AC3 запихнули очень много контента, но при этом его никак не увязали с основным сюжетом. У своего наставника Коннор принимает во владение поместье, которое он может обустроить. Сперва нужно найти и пригласить лесорубов, охотников и различных мастеров, попутно решая их проблемы. Так, одни жители будут собирать материалы и ингредиенты, вторые – мастерить из них товар, который можно будет отправить на продажу. Перед этим стоит зачистить окрестности от враждебных элементов (лоялистов на суше, пиратов на море), что позволит караванам, отправляемым из поместья, прибыть к пункту назначения неограбленными.

Только вот сложно представить себе, зачем Коннору вообще может понадобиться добывать деньги таким муторным путем, когда в округе валяются десятки сундуков с сокровищами, которые легко отыскать по купленной в магазине карте. Да и вообще ему деньги совсем незачем – достаточно разок приобрести топорик помощнее – и вся игра проходится без проблем. Чрезмерно низкая сложность лишает мотивации копаться во всем этом опциональном контенте. Выполнение побочных квестов не приносит достаточного удовлетворения, а сюжетное прохождение манит куда больше.

А еще для такой громкой и дорогой игры AC3 выглядит на редкость бедно и местами откровенно некрасиво. Хуже всего дела обстоят с дальностью прорисовки – трава вырастает практически у героя между ног, а покрытые одинаковыми деревьями холмы, составляющие значительную часть пейзажа, вызывают уныние. Порой даже кажется, что оригинальный Assassin's Creed смотрелся лучше – или, во всяком случае, он впечатлял куда больше.

Assassin's Creed III хороша – лучше, чем Resident Evil 6, которому я по оплошности дал лишние полбалла. Возможно, она заслуживает даже более высокой оценки: я так и не смог попробовать здешний мультиплеер и не могу его комментировать (в то время как RE6 смогла по большей части выехать на кооперативе и бонусном режиме). Но в одиночной игре на каждый заметный плюс непременно находится очередное «но», а те вещи, которых от AC3 небезосновательно ждали, как то обновленная игровая механика или интересное завершение сюжетной линии, не могут не разочаровать. Assassin's Creed III получилась одновременно обо всем и ни о чем, она диссонирует сама с собой и в очередной раз доказывает, что самые дорогие проекты самых больших студий часто забывают свои корни, забывают, для чего они создавались и чего хотят добиться. А еще мне кажется, что слово «креативный» в названии должности куда больше относится к покинувшему студию Патрису Дезиле, нежели к Алексу Хатчинсону. **СИ**





◄ Каждое спасение пленников (а таких тут много) использует одну и ту же анимацию, которая быстро успевает набить оскомину.



◄ Геймплей постоянно прерывается катсценами, которым тут явно отводится предпочтение. А раз так, то не стоит ли судить AC3 по всей строгости и за сюжет? Не стоит ли ругать ее за скомканную, короткую и ничего не объясняющую концовку?

▼ Бостон, 1770 год, солдаты паникуют и стреляют по горожанам. Вы ведь уже догадались, кто виноват?



Евгений Закиров



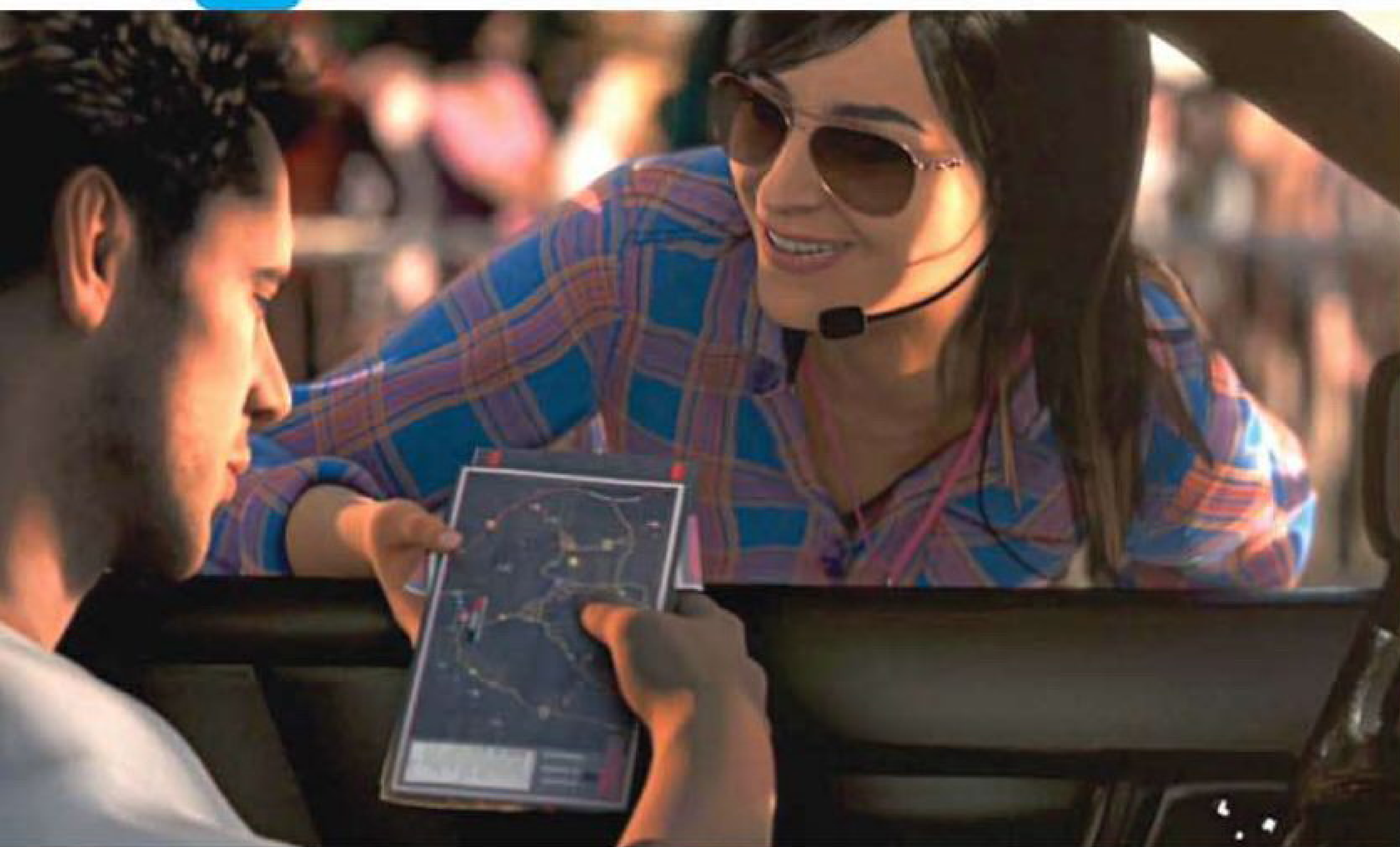
Forza Horizon

ГДЕ-ТО ВДАЛЕКЕ ВИДНЕЮТСЯ БЕЛЕЮЩИЕ ВЕРШИНЫ ГОР, ПЕРЕД НИМИ – СТРОЙНЫЕ РЯДЫ ЕЛЕЙ ЗАГОРАЖИВАЮТ НЕИСПОЛЬЗОВАННОЕ ПРОСТРАНСТВО ВИРТУАЛЬНОГО КОЛОРАДО. В ЦЕНТРЕ ОГРОМНОЙ КАРТЫ КРУЖОК ИЗ ИКОНОК – МНЕ НАДО ДОБРАТЬСЯ ТУДА КАК МОЖНО БЫСТРЕЕ, ПОКА СОЛНЦЕ НЕ СКРЫЛОСЬ ЗА ГОРИЗОНТОМ, ПОКА ПЕСНЮ НА РАДИО НЕ СМЕНИЛА ДРУГАЯ, ПОКА ЕЩЕ ЕСТЬ МЕСТА НА ФЕСТИВАЛЕ. ЧТО ЗА ФЕСТИВАЛЬ? МУЗЫКАЛЬНЫЙ? ПОКАЗАТЕЛЬНЫЕ ВЫСТУПЛЕНИЯ АВТОЛЮБИТЕЛЕЙ? ТУРНИР ДЛЯ САМЫХ ЛУЧШИХ И САМЫХ ЗНАМЕНИТЫХ ГОНЩИКОВ? ВСЕ ВМЕСТЕ И СРАЗУ, А СЕЙЧАС – ПЕДАЛЬ В ПОЛ, ПОСЛУШНЫЙ РОКОТ ДВИГАТЕЛЯ, УДИВЛЕНИЕ – ПЕРВОЕ ПРАВИЛО FORZA НАРУШАЮТ ПРЯМО НА МОИХ ГЛАЗАХ, СРЕЗАЯ ПОВОРОТ, ИГНОРИРУЯ ЗЕЛЕНУЮ РАЗМЕТКУ. НАДО УСПЕТЬ НА ПРАЗДНИК – ПОЛУЧИТЬ ПЕРВЫЙ ЦВЕТНОЙ БРАСЛЕТ, ПОЗНАКОМИТЬСЯ С ДЕВУШКОЙ-КООРДИНАТОРОМ, ЗАГЛЯНУТЬ В ГАРАЖ И ТИХО ПРО СЕБЯ ПОРАДОВАТЬСЯ, ЧТО ПЕРСОНАЖИ В FORZA HORIZON – КРАСИВЫЕ ЛЮДИ, КОТОРЫХ БЫСТРО ВЫТАЛКИВАЮТ ИЗ КАДРА. ДА, ЭТО ОЧЕНЬ ПОХОЖЕ НА TEST DRIVE UNLIMITED 2, НО БЕЗ РАЗДРАЖАЮЩИХ НАВЯЗЧИВЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ; БЕЗ ТРЯСУЩИХСЯ ПЕРЕД КАМЕРОЙ СИСЕК, ОКОСЕВШИХ РОЖ, СОЗДАННЫХ ПО ОДНОМУ ШАБЛОНУ ЛЮДЕЙ, БЕЗ ШОППИНГА ЗА ШМОТКАМИ, ДОМАШНЕГО ОДИНОЧЕСТВА И ВСЕГО ОСТАЛЬНОГО. FORZA HORIZON, КАК И ОБЪЯСНЯЛ МНЕ НА E3 РАЛЬФ ФУЛТОН, ЭТО ПРЕЖДЕ ВСЕГО ПРАЗДНИК – И ЭТО ПРАЗДНИК АВТОЛЮБИТЕЛЕЙ, КОТОРЫЙ СПОСОБЕН ПОКОРИТЬ СЕРДЦА ДАЖЕ РАВНОДУШНЫХ К МАШИНАМ ЛЮДЕЙ. ТУТ НЕТ МЕСТА ОТВЛЕКАЮЩИМ ДЕТАЛЯМ.

СУБТИТРЫ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Платформа: Xbox 360 **Зарубежный издатель:** Microsoft **Российский издатель:** Microsoft **Разработчик:** Turn 10 / Playground Games
Мультиплеер: vs, online **Обозреваемая версия:** Xbox 360 **Страна происхождения:** Великобритания

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Xbox 360



◂ После вступительного эпизода персонажи в кадре появляются разве что перед началом гонки – да и то на пару секунд. Зато у них берут интервью на радио.

▾ В любой момент – хоть прямо во время гонки – можно поставить игру на паузу и вооружиться виртуальным фотоаппаратом, сделать снимок. Они бывают двух типов: обычные и супербольшие – последние разрешают загружать по одной штуке на сервер, по истечении 24 часов удаляют.





Но что делать: первый час за Forza Horizon расслабиться не дает – мозг неустанно ищет аналогии с другими представителями жанра, убедительно выглядят две: идея и общая философия – от Test Drive Unlimited 2, стилизация, визуальные решения в интерфейсе – что-то между последним и предпоследним Dirt. Это поверхностные сравнения, но они дают достаточно четкое представление об игре. Колорадо как место действия, запутанные нити дорог, соединяющие разные «тематические зоны» (тут на самом деле «бесшовный мир», разделение условное) – города, фермы, загородные домики, леса, горы, дамба. Не могу сказать, что карта здесь колоссальных размеров и что от одного края до другого ехать придется полчаса реального времени, но ведь это и не главное – решающее значение имеет только то, насколько паутина из разного типа дорог сочетается с достопримечательностями, и удобно ли во всем этом ориентироваться. Что же, довольно удобно. Радуешься потом, как ребенок, что после нескольких дней увлеченного прохождения запомнил маршруты и отказался от использования GPS – а что, серьезная похвала для всего, где GPS в принципе приходится пользоваться. Она говорит о главном: человек приспособился к логике виртуального мира, он ему нравится, он запоминает особенности, ему не хочется покидать праздник.

9.0

ОЦЕНКА

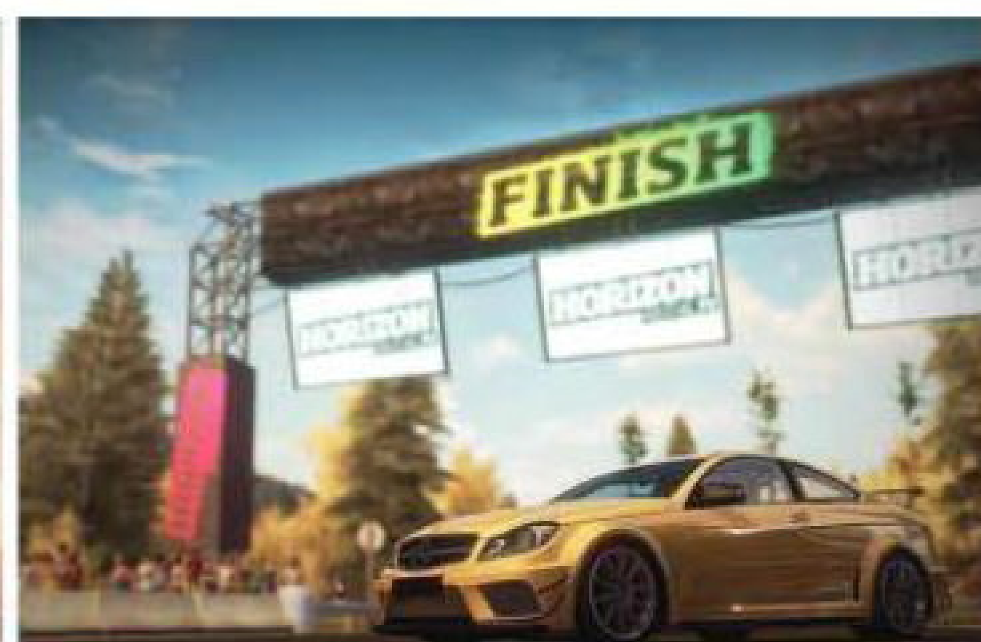


ЗА ГРАФИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ
ЗА САУНДТРЕК
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ ЖАНРА

Но чем заниматься на фестивале? Поначалу кажется, что ивенты слишком разнесены друг от друга, но спустя несколько часов они попросту перестанут все умещаться на карте. В этом смысле Forza Horizon отличается от номерных выпусков сериала: там структура навязывалась, и игрок не мог продвинуться дальше по «сезону», если он не пройдет строго установленное количество соревнований. Здесь же все немного иначе. Продвижение по “сюжетному” режиму построено по следующей схеме: для получения браслета другого цвета и доступа к более сложным соревнованиям и новому сопернику-фавориту нужно накопить определенное количество специальных очков. За простые соревнования дают мало, за сложные – больше. Эти очки никак не привязаны ни к реальной, ни к виртуальной валюте. Ивенты можно перепроходить, но награда будет начислена только один раз. Это делает уровень сложности – имеется в виду рутину, связанную с прохождением навязанных турниров, – более гибким, позволяет самому решать, что делать, как быть, на что тратить деньги. Уровень сложности в привычном понимании тут настраивается точно так же, как и раньше – чем сильнее игрок усложняет себе жизнь, тем больше денег по результатам гонки он получает. Приток денежных средств должен был регулярным: постоянно приходится тратиться то на новые машины, апгрейды, то на что-нибудь еще – и «сюжетные» заезды никого не обеспечивают; они нужны



В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ – МАШИНЫ. ЭТА ИГРА ДЛЯ ТЕХ, КТО ЛЮБИТ АВТО. ТЕХ, КТО НЕ ЛЮБИТ, ОНА ЗАСТАВИТ ЛЮБИТЬ – КРЕПКО И ВСЕМ СЕРДЦЕМ.







только для продвижения дальше и получения возможности сразиться с фаворитом еще раз после его поражения – в этом случае он подарит свою машину победителю.

Разжиться наличкой можно несколькими способами, оба связаны с уличными гонками – за официальные предлагают большие гонорары, за устроенные во время перегона машины из одной точки в другую – чуть меньше, зато заниматься этим можно сколько душе угодно. Нашел лихача на дороге, предложил посоревноваться – и понесся. Ситуацию с апгрейдами, которые зачастую стоят дороже новой машины, можно упростить: по карте расставлены специальные таблички, разбили одну – получили скидку в один процент. Всего таких табличек ровно сто штук, то есть, найдя их все, про деньги за техобслуживание можно забыть навсегда. Однако искать их не так просто: некоторые попадаются по пути, за другими надо еще поохотиться. Помимо этого, в игре есть девять "секретных" машин – они хранятся в специальных деревянных гаражах и отмечаются на карте по очереди, по прошествии определенного времени. Использовать их сразу нельзя – обнаружив одну, надо подождать, пока механик все починит и только потом перезвонит и предложит забрать ее из гаража.

Есть еще третий тип соревнований – не особо прибыльный, но забавный, зрелищный. Там предлагается участвовать в гонках против планеров или воздушных шаров. Откровенно говоря, что происходит во время заезда, даже не догадываешься – самолету, скажем, тяжело даются повороты, поэтому уследить за тем, какие виражи он там выписывает в воздухе, даже не пытаешься. Но приятно потом слышать, что, дескать, это официально – ты обогнал самолет.



▲ Многообразие пейзажей удивляет и приятно радует. Но местность запоминается благодаря дальности прорисовки – игрок видит все объекты и может ориентироваться по ним.



Всякого рода развлечений на стороне, которыми была так богата Test Drive Unlimited 2, тут не так много. Сосредоточенность именно на гонках, правильное распределение нагрузки, рост уровня сложности без "скачков" и прочие удовольствия сделали прохождение Forza Horizon напоминающим каждодневные рейты на фермы в "социалочках". Тут в принципе можно пройти игру на сто процентов, но это отнимает много времени. Никто не торопит, поэтому в какой-то момент обнаруживаешь себя потерянным между делами, которые помогают продвинуться дальше и открыть более сложные соревнования, и каким-нибудь исследованием дорог, причем не ачивмента ради даже – а просто потому, что хочется чем-нибудь заняться. Зуд безделья пробивается попозже, когда исчерпываешь вообще все способы развлечь себя (а это случится, скажем так, совсем не сразу) и добираешься до того, что раньше старательно игнорировал – спонсируемых челленджей и популярности. Над последним можно корпеть неделями: специально дрифтовать, проезжать в сантиментре от мчащейся навстречу машины, гнать что есть мочи перед детекторами скорости и так далее.

При этом Forza Horizon прицеплена к дороге, как поезд к рельсам. Тут нельзя в какой-то момент, как в той гифке про новые карты Apple, повернуть направо и помчаться через леса, поля, луга, фермы и так далее. Заграждения ломаются, но только низкие деревянные. Дорожные знаки можно запросто снести, а вот столбы – нет. Другими словами, фриплэй тут без неконтролируемой удали и существует в четких рамках – они фломастером очерчены и повторно обведены,





чтобы вопросов «а почему я не могу переехать каменный бордюр» ни у кого не возникало. Срезать путь – пожалуйста, но в рамках разумного. Да, это несколько ограничивает виртуальную свободу, но посмотрите на это с другой стороны – не дает запутаться, заплутать.

Forza Horizon ретранслирует хорошее настроение – это особенно актуально сейчас, во время подготовки материала; конец октября – а за окном снег, ураган и плюс два градуса. Она воздействует на игрока на эмоциональном уровне, вводит в автолюбительский дзен, отвлекает от проблем и переживаний. Именно об этом битый час распинался Ральф Фултон на E3. Его, казалось, не интересовали остальные детали; любую высказанную идею он в конечном счете подводил под эту мысль. Да, здесь столько типов поверхностей, сколько не было в Forza Motorsport, а в ноябре будет еще дополнение с ралли – но вы лучше обратите внимание на дальность прорисовки, на обилие деталей, а кстати – здесь никогда не идет дождь, потому что плохая погода испортила бы атмосферу праздника.

И при всем этом здесь есть все, за что можно любить Forza, включая непростую дифференциацию поведения машин; речь об автосимуляторе не идет, но каждое транспортное средство здесь «чувствуется» и управляется по-своему, добавляет глубины и разнообразия. С другой стороны, я за первые два дня собрал всех фаворитов и пользовался только ими, правда, потратив на это рублей восемьсот сверху – на покупку токенов, потому что наматывать круги, чтобы заработать четыреста тысяч и тут же спустить их было, скажем так, обидно. Одолевала жажда деятельности, жадность, а самое главное – редко проявляющее себя чувство



▼ Смена времени суток происходит автоматически. Некоторые игроки жалуются, что слишком быстро, но я так не думаю. А вот разнообразных погодных условий сильно не хватает.

обожания современного автопрома во всем его многообразии. Когда предлагают выбрать цвет машины, а ее модель в этот момент предстает перед игроком во всем своем великолепии – фотореалистичном, невероятно правдоподобном, покажешь человеку непросвещенному – подумает, что настоящая – внутри вспыхивает пламя энтузиазма. Что-то похожее испытываешь от Gran Turismo поначалу, только здесь перед разработчиками стояла совершенно иная задача. Абстрагируясь от разделения на хардкорный автосимулятор и аркадные гонки, любой игре "про машины", если уж совсем честно, оценки надо выставлять исходя из продемонстрированной любви к теме – так вот в случае с Forza Horizon она сочится из всех щелей, фонтанирует, окутывает мягким благоухающим облачком (этот эпитет я позаимствовал, кажется, у Стивена Фрая), а самое главное – распространяется вообще на каждого, кто в это время был пойман у телевизора.

Forza Horizon – это не просто оправдание невозможности выпускать каждый год по номерной части популярного и сейчас уже единственного эксклюзивного гоночного сериала, это спин-офф, который по значимости не уступает оригиналу. Да, он нацелен на другую – самую широкую, самую желанную – аудиторию, но в этом нет совершенно ничего плохого. Как нет ничего постыдного в том, что по сути Forza Horizon заимствует слишком много всего, не рискует и не привносит в жанр новое. Зато Playground Games лучше остальных справились с повесткой дня – и в следующий раз наверняка найдут, чем удивить. А уж в том, что эта история станет долгоиграющей, не хочется и сомневаться. **СИ**



ВСЯКОГО РОДА РАЗВЛЕЧЕНИЙ НА СТОРОНЕ, КОТОРЫМИ БЫЛА ТАК БОГАТА TEST DRIVE UNLIMITED 2, ТУТ НЕ ТАК МНОГО



Мультиплеер в Forza Horizon – в отличие от Test Drive Unlimited 2 – вынесен за скобки. В любой момент можно переключиться на многопользовательский режим, к синглу он не привязан – локации не являются общим «хабом», игроки не подгружаются с серверов автоматически, и все в таком духе. Возможно, в плане технологии это выглядит шагом назад, но на самом деле решение правильное. В Test Drive Unlimited 2 миллион неурядиц были связанны именно с онлайном – и его приходилось отключать, чтобы, например, не наблюдать проседания фреймрейта. Тут все устроено удобнее и понятнее.



У Forza огромное комьюнити – не прошло и недели с момента выхода игры, как фанаты подготовили сотни разных раскрасок для автомобилей. Многие, правда, кочуют из выпуска в выпуск.



ИНТЕРВЬЮ
РОБ ДА БАНК





? Расскажите о начале работы над Forza Horizon, как это вообще случилось?

Я приступил к работе восемнадцать месяцев назад. Мне позвонил Ральф из Playground Games и сказал что-то вроде «привет, вот у нас тут есть компьютерная игра, и я восхищен твоим фестивалем, слушаю твое радиошоу, не хотел бы ты принять участие в составлении саундтрека игры?» Ну, я и согласился.

? В игре всего три радиостанции. Почему?

Мы думали прежде всего о том, что будут слушать люди в разных ситуациях. Что им интересно: рок, танцевальная музыка, электроника? Поэтому я решил предложить людям три радиостанции на выбор – к чему душа в данный момент располагает, то они и выберут.

? Вы консультировались с кем-то еще по поводу радиостанций?

Нам было важно воссоздать работу радиостанции в полном объеме: как разговаривают диджеи, как объявляют следующие песни, как осуществляются переходы между песнями. Мы изучали, как это делается в Англии, в Штатах, везде. В конце концов все закончилось тем, что некоторые фразочки мы чуть ли не целиком позаимствовали у известных диджеев. Так что, да, в тему пришлось зарыться глубоко.

? Почему, на ваш взгляд, компьютерные игры, машины и музыка так хорошо сочетаются?

С тех самых пор, когда я впервые сел за руль виртуальной машины, то есть будучи еще ребенком, меня всегда волновал именно саундтрек. Если вы водите настоящую машину, то понимаете, каково это – ехать вперед, слушать хорошую музыку, опустить крышу, чтобы ветер раздувал волосы. Хорошая музыка, хороший саундтрек заставляют чувствовать себя живым. Поэтому ключевым моментом для меня был подбор правильных песен, которые создавали бы позитивное настроение у игроков, радовали бы их. Это, вроде как, магия – то чувство эйфории, когда ты едешь на большой скорости, солнце поднимается из-за холма, а в ушах в это время – музыка, которая тебе нравится.





Андрей Загудаев









УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation 3, Xbox 360, Windows

Pro Evolution Soccer 2013

«ВСЕ ПОТЕРЯНО, КРОМЕ ЧЕСТИ» – ЭТИ СЛОВА МОГЛИ БЫ СТАТЬ ОТЛИЧНЫМ СЛОГАНОМ НЕКОГДА ВЕЛИКОЙ ФУТБОЛЬНОЙ СЕРИИ PRO EVOLUTION SOCCER. ПОСЛЕ ПРЕВОСХОДНЫХ ВЫПУСКОВ НА PLAYSTATION 2, СЕРИАЛ ПОЧТИ В ОДНОЧАСЬЕ РАСТЕРЯЛ БЫЛОЙ ШАРМ И ПРЕВРАТИЛСЯ В БЛЕДНУЮ ТЕНЬ САМОГО СЕБЯ. И ВОТ, НА ФОНЕ ЭКОНОМИЧЕСКИХ И ИГРОВЫХ УСПЕХОВ FIFA, В ЭТОМ ГОДУ В KONAMI НАКОНЕЦ-ТО ЗАТЕЯЛИ НАСТОЯЩУЮ ВСТРЯСКУ ВНУТРИ КОМАНДЫ, РАБОТАЮЩЕЙ НАД ИГРОЙ. ПОКИНУЛ МЕСТО ПРОДЮСЕРА БЕССМЕННЫЙ ИДЕОЛОГ PES – СИНГО ТАКАЦУКА, А ВСЕМ ОСТАЛЬНЫМ БЫЛА ПОСТАВЛЕНА ЧЕТКАЯ ЦЕЛЬ – ВЕРНУТЬ В ИГРУ ФИРМЕННЫЙ РЕАЛИЗМ И НЕПРЕДСКАЗУЕМОСТЬ НАСТОЯЩЕГО ФУТБОЛА. И ВЫ БУДЕТЕ СМЕЯТЬСЯ, НО У НИХ ЭТО ПОЛУЧИЛОСЬ.

Платформа: PlayStation 3, Xbox 360, Windows **Зарубежный издатель:** Konami
Российский дистрибьютор: 1С-Софтклаб **Разработчик:** Konami **Мультиплеер:** vs, online
Обозреваемая версия: PlayStation 3 **Страна происхождения:** Япония



Pro Evolution Soccer всегда была игрой, где еле уловимые футбольные ощущения были превыше показушного лоска передовой графики или полного пакета международных лицензий. Десять лет назад сериал пленял одной вещью: происходящее на экране зачастую почти не отличалось от настоящей спортивной трансляции – футболисты часто ошибались, забивали невероятные голы, которые были непохожи друг на друга, а исход поединка решала подчас какая-нибудь миниатюрная ошибка – зевок в обороне или случайный рикошет. Магия Pro Evolution Soccer заключалась еще и в том, что каждый поединок невозможно было просчитать – в нем всегда хватало изрядной доли непредсказуемости и даже, простите, человечности. Именно поэтому те, кто понимал и любил футбол не на уровне глянцевых разворотов или финалов крупных турниров, всегда между FIFA и PES прошлых лет выбирал последнюю.

Впервые в текущем поколении консолей Konami удалось вернуть фирменную магию в свою игру. Для этого японцы решили сильно перетряхнуть всю игровую начинку серии. Для начала они заметно снизили темп. Игра стала по-настоящему, а не показушно, вязкой, тягучей. В ней появилась реалистичная динамика из настоящего футбола – Месси тут не носится наперегонки с Роналду на заоблачных скоростях, а защитники стараются действовать в обороне словно их реальные прообразы – всегда бросаясь в силовую борьбу против нахальных нападающих. Благодаря такой работе над ошибками в Pro Evolution Soccer 2013 появилась игровая аритмия – футбольные поединки здесь могут то взрываться в отдельные отрезки, то изящно остывать и снижать темп.

В Pro Evolution Soccer 2013 игровая механика обросла довольно симпатичными нюансами. Как и в FIFA, здесь появилась система обработки мяча первым касанием. Но в отличие от конкурента – ей можно реально управлять, за это отвечает один из правых шифтов. К тому же японцы в PES 2013 решили на маленькую революцию – они разрешили игроку включить полностью ручное управление и руководить каждой незначительной мелочью на поле. При нажатии на один из левых шифтов вы выключаете все помощники, а около вашего футболиста появляется небольшая полупрозрачная стрелка – направление для будущего маневра. В этот момент перед вами открывается простор для творчества: можно начертить любую передачу, обводку или удар по воротам буквально на любой траектории, не боясь быть поправленным местным AI. Это, конечно, требует определенной сноровки и почти не дает вам никаких преимуществ перед соперникам, играющим на «классике», но добавляет пикантные ощущения во время матча – в какой-то момент действительно кажется, что в Pro Evolution Soccer 2013 действительно не существует границ.

Серия Pro Evolution Soccer остается очень недружелюбной к новичкам. Помимо непростой игровой механики, здесь, как и во многих других японских играх, совершенно неудобный и дурацкий интерфейс, чтобы разобраться в котором не хватит никаких нервов. К тому же Konami никак не излечит и другие, кажущиеся вечными болячки своей игры: патологическое отсутствие лицензий (русский десант в игре ограничен тремя клубами – «Зенитом», ЦСКА и «Спартаком), новых ярких игровых режимов и работоспособного мультиплеера. И если первое можно объяснить монструозной политикой Electronic Arts, второе – фокусом в этой части на игровом процессе, то проблемы с сетевыми матчами (коннектом, странными патчами и постоянно рушающимися серверами) в 2012 году выглядят по меньшей мере смешно. Это говорит только об одном – Konami еще предстоит нелегкая и трудоемкая война со своими же ошибками в следующие несколько лет.

Впрочем, на проблемы с мультиплеером можно и не обращать внимание. Дело в том, что Pro Evolution Soccer всегда была очень интимной, даже личной игрой. Только здесь можно было проводить часами в Master League или в поздних выпусках воспитывать собственную звезду в режиме, где вы управляете одним единственным футболистом – Become a Legend. Этим игровым опытом ни с кем не хочется делится, позволяя себе лишь пересказывать свои приключения в виде настоящих футбольных баек во время душевных посиделок с друзьями. В Pro Evolution Soccer 2013 за пару дней можно добыть несколько десятков занятных историй: о невероятных голах, передачах или футбольных курьезах, которыми полнится игра. Это был и остается еще одним фирменным штрихом серии.

И еще одна немаловажная вещь, благодаря которой Pro Evolution Soccer 2013 заслуживает высокой оценки, состоит в том, что только в этом году, впервые за историю противостояния двух футбольных гигантов, благодаря волшебному преображению японской серии, оба участника достойны друг друга. Они как два полушария нашей Земли, как Бэтмен и Джокер, как «Реал» и «Барселоны» – два полюса, игры с абсолютно непохожей и даже противоположной философией. С одной стороны, яркая, воздушная FIFA, с другой – вдумчивый, серьезный PES. Именно этой весной их противостояние, кажется, сошлось в одной точке – теперь мы можем не выбирать, а играть в оба симулятора по очереди и получать удовольствие. О таком футбольные фанаты мечтали без малого 15 последних лет. **СИ**



ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ

Андрей
Загудаев







FIFA 13

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation 3, Xbox 360, PlayStation Vita, Wii U, Windows

FIFA 13 ПРОДОЛЖАЕТ БИТЬ ИГРОВЫЕ РЕКОРДЫ. В ЭТОМ ГОДУ, ПОМИМО ЗВАНИЯ САМОЙ ПРОДАВАЕМОЙ СПОРТИВНОЙ ИГРЫ В ИСТОРИИ, ФУТБОЛЬНЫЙ СИМУЛЯТОР ОТ EA SPORTS ЗАМАХНУЛСЯ НА ТИТУЛ ПОЗВУЧНЕЕ – САМОЙ УСПЕШНОЙ ИГРЫ ГОДА. К ТОМУ ЖЕ ОКАЗАЛОСЬ, ЧТО В ЭТОМ СЕЗОНЕ КОНКУРЕНТ ВСЕГО ОДИН – НОВАЯ ЧАСТЬ ВЕЧНОЙ ДЕНЕЖНОЙ МАШИНЫ CALL OF DUTY. ВДВОЙНЕ ПРИЯТНО, ЧТО СВОИХ ВПЕЧАТЛЯЮЩИХ РЕЗУЛЬТАТОВ СЕРИАЛ ДОБИЛСЯ АБСОЛЮТНО ЗАСЛУЖЕННО – FIFA, ЧТО БЫ НЕ ГОВОРИЛИ ЕЕ ПРОТИВНИКИ, ОСТАЕТСЯ ГЛАВНОЙ ИГРОЙ ПРО ФУТБОЛ НА СЕГОДНЯ.

Платформа: PlayStation 3, Xbox 360, PlayStation Vita, Wii U, Windows **Зарубежный издатель:** Electronic Arts **Российский дистрибьютор:** Electronic Arts **Разработчик:** Electronic Arts **Мультиплеер:** vs, online **Обозреваемая версия:** PlayStation 3 **Страна происхождения:** США

9.0
ОЦЕНКА

Важной особенностью FIFA 13 является то, что почти все яркие события в игре происходят в онлайне. Специально для поклонников сетевых матчей в EA Sports переделали совершенно фантастический режим Ultimate team, который теперь представляет собой единую дышащую экосистему, а не разрозненные кусочки игрового пазла. Внутри все просто: покупая специальные бустеры, похожие на наклейки итальянской фирмы Panini из детства, вы собираете клуб своей мечты. Именно, что клуб, ведь, помимо футболистов, в пачках вы сможете отыскать себе стадион побольше, форму покрасивее или даже нового главного тренера поумнее. Совершать покупки можно, как на выигранные в сетевых матчах и турнирах деньги, так и за реальные дензнаки. Добавьте к этому единый интерфейс и безразмерный аукцион среди реальных игроков, и получите один из самых увлекательных режимов в FIFA со времен появления в игре Virtual Pro.

Кстати, с последним связаны плохие новости. В предыдущих выпусках серии Virtual Pro (эдакий виртуальный тамагочи, в котором мы создавали собственного футболиста и прокачивали его в любом режиме, выполняя разнообразные ачивменты прямо на поле) был доступен практически в любом месте игры. В FIFA 13 Virtual Pro окончательно переехал внутрь многопользовательской паутины. Нельзя сказать, что он лишился былого задора – в онлайне с реальными игроками играть ничуть не скучнее, чем с AI – но факт, что тебя лишили важной игровой составляющей, без внятных объяснений, откровенно расстраивает. В общем, все взрослые игроки, выросшие на однопользовательских приключениях в PES и FIFA (я как раз отношу себя к одних из них), будут категорически недовольны таким поворотом событий.

Но и это еще не все. В складках мультиплеера запрятались также: удобная функция Matchday, благодаря которой можно за считанные секунды скачивать актуальные составы команд перед матчем, обновленные «Сезоны равной игры» (появился собственная трофейная комната) и EA Sports Football Club, внутри которого теперь работает полноценный внутриигровой магазин с античной формой популярных команд прошлого и про-



▲ Манчестер Сити» в FIFA 13 по-прежнему является одной из сильнейших команд, а вот «Милан», лишившись всех лидеров в межсезонье, превратился в средний клуб с богатой историей



ЗА МУЛЬТИПЛЕЕР

чими аксессуарами. Поэтому при таких наполеоновских изменениях можно без труда пропустить слегка обновленный Career Mode и даже гениальный Skill Games – новый режим тренировки, в котором азы футбола нам предлагают постичь через веселые игровые задания, вроде скоростной обводки манекенов или соревнования на точность пробития пенальти.

FIFA в последние сезоны отчаянно метит в кресло самого реалистичного футбольного симулятора в истории и в этом году EA Sports сделали еще один небольшой шажочек к идеалу. В игровой процесс вживили сразу несколько новых технологий, одна из которых First Touch Control заметнее других влияет на ощущения от игры. Теперь каждый футболист – от Лионеля Месси до Алексея Сапогова из нижегородской «Волги» – в своем арсенале может использовать эффект первого касания. Например, во время приема мяча вы можете стартовым движением прокинуть его мимо защитника, застав его врасплох или ловко выбить его из под ног реактивного нападающего во время игры в защите. Проблема у First Touch Control только одна – вы никак не можете контролировать ее алгоритм. И если в Pro Evolution Soccer 2013 (о нем пойдет речь в соседней рецензии) есть специальная кнопка, отвечающая за прием мяча, то в FIFA все подчинено случайности, что, конечно, немного портит впечатление от новинки.

И еще немного непонятных терминов. Переехавшая из громкой и несерьезной FIFA Street система Precision Dribbling позволяет теперь финтить игрокам на месте, что помогает эффективно действовать даже на самых миниатюрных участках поля. Единственное, что не удалось в полной мере реализовать EA Sports в FIFA 13, – это научить защитников слаженно играть в обороне. Из-за высокого темпа и какого-то системного отсутствия стройности в защитных редутах, изображать на поле закрытый казанский «Рубин» практически невозможно. И если в матчах с AI компьютерный противник еще может создать иллюзию вязкого и скучного поединка из второй восьмерки отечественного первенства, то в сети с реальными соперниками такие номера не прокатывают. В своих худших проявлениях FIFA 13, в отличии от похорошевшего азиатского конкурента от Konami, похожа на сменяющиеся друг другом кавалерийские набеги на разные ворота. И в какой-то момент они начинают сильно утомлять.

Но небольшие перекосы в балансе в сторону мультиплеера и некоторые ошибки в игровом процессе все равно не мешают FIFA 13 оставаться великолепной во всех смыслах игрой, возможно, даже лучшей в серии. Но сейчас у главного футбольного многосерийного фильма наступает момент истины: технических мощностей нынешнего поколения консолей уже откровенно не хватает, чтобы сделать какой-то заметный рывок в качестве. Поэтому в EA Sports ищут другие механизмы подпитки аудитории – в этом году, например, разработчики сделали ставку на онлайн-составляющую и оказались правы (из-за огромного наплыва игроков до сих пор не всегда корректно работают сервера EA). Но самое главное, чтобы во время этих плясок в EA Sports не разучились делать классные футбольные игры (как уже случалось с ними в конце девяностых годов прошлого столетия). Все остальное мы как-нибудь переживем. **СИ**



Святослав Торик

Сергей Цилюрик

Frogger вспомнят и даже дадут сыграть, но игроку зачем-то придают читерское ускорение.



Retro City Rampage

«Я ОЧЕНЬ УВЕРЕН, ЧТО ИГРА ВЫЙДЕТ В КОНЦЕ 2010-ГО», – ГОВОРИЛ НАМ БРАЙАН ПРОВИНЦИАНО ДВА С ПОЛОВИНОЙ ГОДА НАЗАД, КОГДА ДЛЯ «СИ» ГОТОВИЛОСЬ ПРЕВЬЮ RETRO CITY RAMPAGE. НА ТО ВРЕМЯ БРАЙАН УЖЕ ПРОВЕЛ ЗА РАЗРАБОТКОЙ ИГРЫ ДОБРЫЕ ПЯТЬ ЛЕТ И ПРАКТИЧЕСКИ ЕЕ ЗАВЕРШИЛ – НО ОН НИКАК НЕ МОГ ОЖИДАТЬ, ЧТО ПРОЦЕСС СЕРТИФИКАЦИИ РАСТЯНЕТСЯ ТАК НАДОЛГО. МНОГИЕ УЖЕ ЗАПИСАЛИ RCR В ABANDONWARE, КАК ВНЕЗАПНО ИНДИ-ДОЛГОСТРОЙ ПОЯВИЛСЯ ВО ВСЕХ ПОПУЛЯРНЫХ СЕРВИСАХ ЦИФРОВОЙ ДИСТРИБЬЮЦИИ – ОТ STEAM И XBLA ДО PSN И WIIWARE.

Платформа: Windows, PlayStation 3, PlayStation Vita, Xbox 360, Wii
Жанр: action-adventure.freeplay.parody **Зарубежный издатель:** VBlank Entertainment
Разработчик: VBlank Entertainment **Обозреваемая версия:** Windows
Страна происхождения: Канада

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows, PlayStation 3, PlayStation Vita, Xbox 360, Wii



▲ В настройках ностальгии дадут выбрать не только видеорежим, присущий известному игровому автомату (все названия считать совпадениями и пародией), но и режим телевизора, и даже наличие построчной развертки. Играл и плакал, играл и плакал!

Lone Survivor Джаспера Бёрна во многом обязана своим существованием сделанному тем же автором демейку Silent Hill 2; похожая история случилась и с Retro City Rampage. Впервые имя Брайана Провинциано громко прозвучало в среде любителей Grand Theft Auto вскоре после выхода GTA Advance: воспользовавшись ажиотажем вокруг релиза новой части сериала, он представил публике демейк GTA3 под NES. Grand Theftendo должна была распространяться бесплатно, запускаться на эмуляторе и включать в себя треть контента, лаконично ужатого под скромные характеристики восьмибитной консоли. Конвертацию хита Rockstar Брайан вскоре бросил, осознав, насколько интереснее делать что-то своё.

Начав с пародийных зданий вроде пивнушки с пиратами из Monkey Island и бара из Leasure Suit Larry, Брайан порадовался маленькой шалости, а потом подумал: «А чего, собственно, стесняться?» – и добавил в качестве персонажа-квестодателя самого Ларри Лафера. Геймдизайнерская мысль продолжала верчение вокруг своей оси: герой должен был прыгать, да, но что будет, если он запрыгнет на голову NPC? Марио пришел на ум мгновенно (плюс-минус секунда), и все встало на свои места. Брайан завершил разработку проекта под кодовым названием «GTA моей мечты» и начал создавать Retro City Rampage.

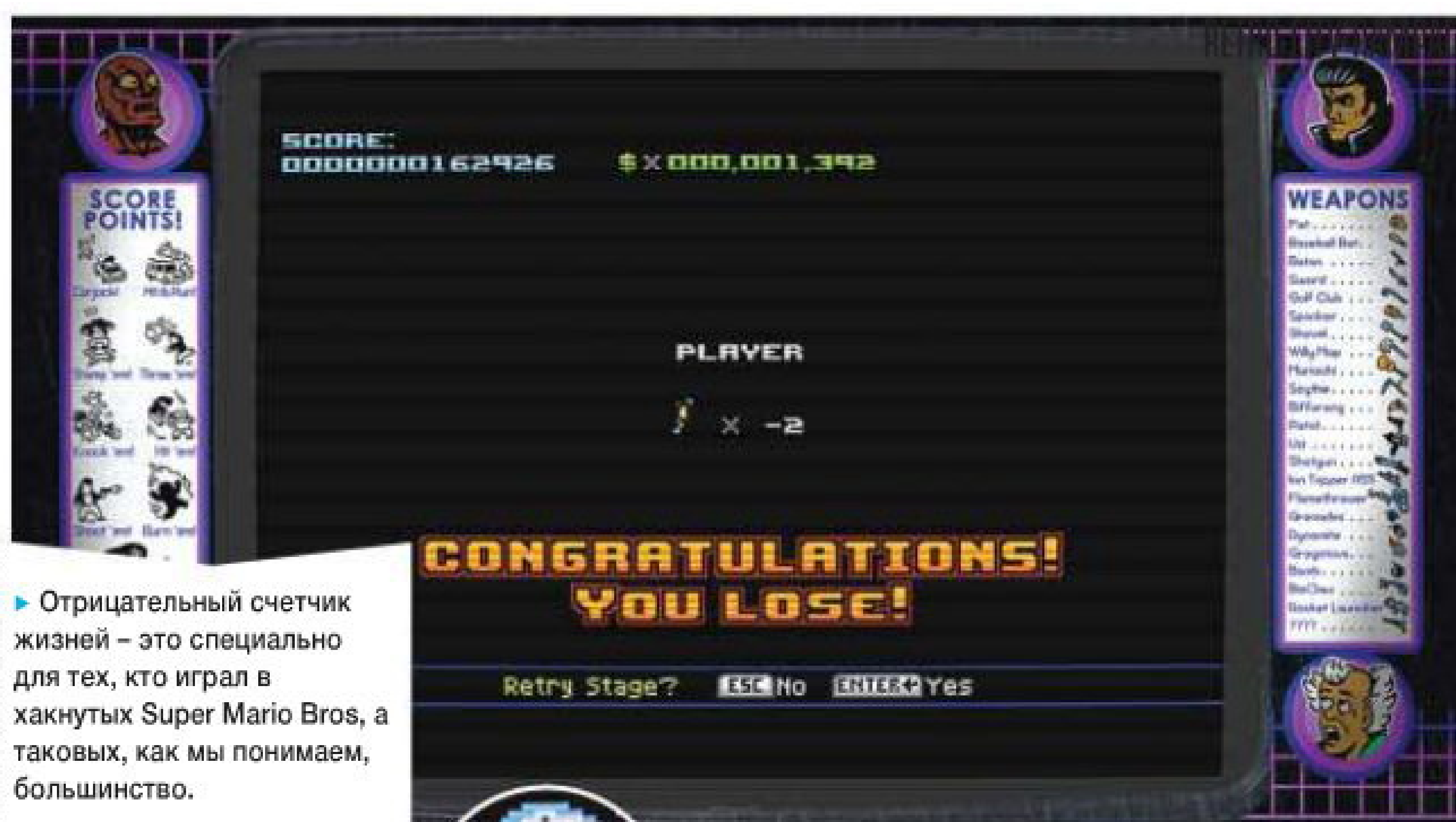
Пожалуй, любой, кто, как и Брайан, вырос в 90-е, с ходу догадается, что стройматериалом для RCR стали всевозможные шутки и пародийные отсылки к преогромному множеству игр, фильмов и сериалов, близких автору. Впрочем, Брайан вовсе не пытался следовать по пути мэйнстрима: он стремился сделать игру как можно более личной, и оттого, по его заверениям, в Retro City Rampage находится много элементов, понятных лишь канадцам или, того паче, ванкуверцам. Тем не менее, даже легко узнаваемых образов хватает, чтобы при прохождении RCR растянутая от уха до уха улыбка не слезала с лица: концентрация вызывающих ностальгию аллюзий на минуту игрового времени здесь бьет все мыслимые рекорды.

Вместе с тем рекорды бьет и скорость происходящего – первые пять минут мельтешение на экране вызывает не очень приятные ощущения: не успеваешь как следует посмеяться над пародией на «Бомбермена», как приходится

расползаться в улыбке, узнав сценку из «Тёмного рыцаря». В отличие от основной жертвы Провинциано – GTA – новые персонажи приходят и уходят так запросто, словно в гости зашли. За шестьдесят сюжетных миссий большинство из них снова так или иначе появляется на экране, но увязать их реплики с основной канвой удается с трудом – над сценарием Брайан явно работал поточным методом, не заостряясь на полировке отдельных деталей, удовлетворяясь самим фактом их внедрения. И правда: какая разница, чего там лопочет и творит пиксельный доктор VON BUTTNICK, если он выглядит как осунувшийся и еще более сумасшедший доктор Robotnik?

За бешено мечущимся туда-сюда сценарием пытается поспеть и геймплей: большую часть времени Retro City Rampage напоминает первые две части GTA, но тут нашлось место и стелсу, и битвам с боссами, и квестовому пиксельхантингу, и двумерному платформингу. В теории это хорошо – разнообразие игрового процесса, как-никак, – но на практике игровая механика этих сегментов оказывается недостаточно выверенной, а они сами – чрезмерно сложными. И это, конечно же, очень в духе тех самых ретро-игр, которым RCR и посвящена, но игрок, тем не менее, вправе почувствовать себя обманутым, когда, клюнув на наживку в виде приятного сэндбокса с хорошо управляемыми машинками, он получит обязательную сюжетную миссию в виде подводного уровня а-ля TMNT.

Впрочем, если закрыть глаза на синюю букву M, притягивающую к себе и умоляющую продолжить цирковое представление с пародиями на ходулях, то можно даже найти знакомые признаки жанра «развлеки себя сам». Слабо выехать на самый оживленный тротуар и задавить пятьдесят пешеходов кряду? А переписать сорок восемь телефонных номеров из разбросанных по городу будок? А прочитать все чит-коды (действующие, кстати говоря), записанные на стенах? А найти и выполнить все rampage-состязания? А отыскать все невидимые стены, которые сам Брайан называет «необходимыми декорациями»? А посетить многочисленные магазины, сменить прикид и причесон, поиграть в казино, сделать татуировку? Если от пикселей в глазах не рябит и не отвращает нулевая интерактивность окружающей среды, то вот он, ваш сэндбокс, имейте фан. Тем более что в распоряжении Игрока (не часто разработчики называют все своими именами) с полдюжины приборов для рукопашного боя и столько же огнестрельных единиц, а также велосипеды, мотоциклы, автомобили, школьные автобусы – короче, GOURANGA!, если вы понимаете, о чем я.



▸ Отрицательный счетчик жизней – это специально для тех, кто играл в хакнутых Super Mario Bros, а таковых, как мы понимаем, большинство.



▸ Судя по количеству пота, здешний злобный капиталист – пародия на Стива Баллмера.

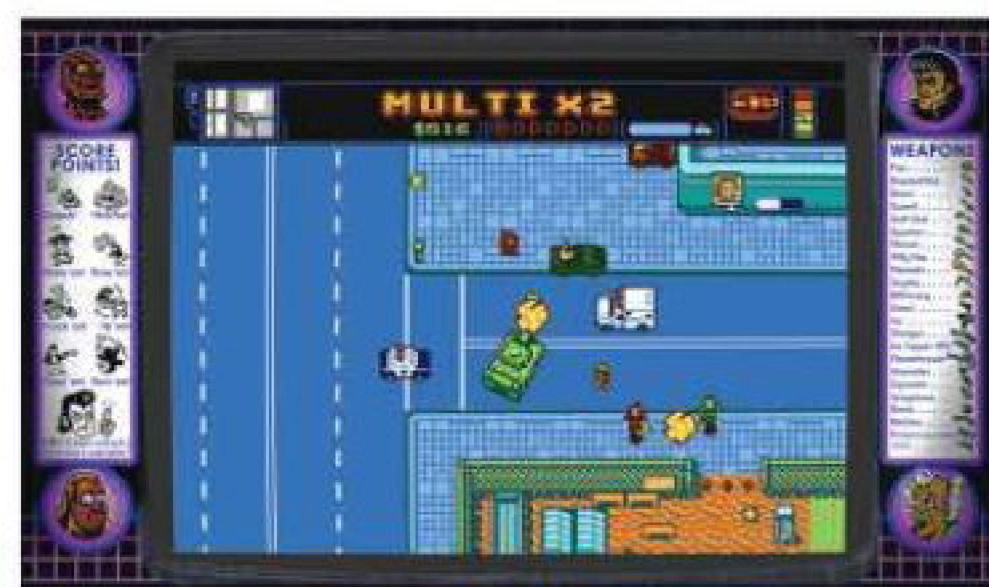




ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ ЖАНРА



▸ Поиск деталей именно вот с этой картинкой напоминает какую-то игру... но какую? Может, Ren & Stimpy?



▴ В нашем детстве не было GTA, поэтому танки, сминающие тачки на улицах мегаполиса и расстреливающие взвод спецназа... ну, бывает.



▴ Цифровое руководство сопровождается предупреждениями и печатями в духе Nintendo's Official Seal of Quality.



▴ Чтобы увеличить глубину пародии, Снейку, который впервые представился Рэйдену как «Змей Плискин», придали черты Курта Рассела. Вы ведь смотрели «Побег из Лос-Анджелеса»?

ДЕТСТВА ПОТНЫЕ ЛАДОШКИ

Графические фильтры, изображающие компьютеры и приставки двадцатилетней давности, конечно, не главное. И измерение расстояния в пикселях – тоже забавно, но и это не повод любить. По-настоящему пробивают отдельные моменты: когда посекундно заучиваешь паттерн преследования Biffman (пародия на Бэтмена, которую в русской локализации непременно назвали бы «Ватман»), когда руки шутя обыгрывают мозг, самостоятельно уворачиваясь в юбилейный сотый раз от ракет в финальной схватке, когда разрываешься между Retry и Alt+F4 и вытираешь запотевшие ладони о штаны – вот тогда RCR заводит на всю катушку, на все деньги, на каждую секунду затраченного времени. Как хорошо, что такие игры выходят так редко!

И в итоге Retro City Rampage оказывается на удивление неровной. Действительно удачные отсылки тут чередуются с невыносимо толстыми попытками пошутить, увлекательный сэндбокс – с невразумительными сюжетными заданиями, а радостное узнавание знакомого объекта пародии зачастую сменяется непониманием, кто есть кто и что вообще происходит. И когда Брайан Провинциано говорит «эта игра и есть я», становится немного страшно за него. И странно: почему же человек, положивший на эту игру столько лет жизни, удовлетворился таким результатом? **СИ**



Евгений Закиров

Medal of Honor Warfighter

WARFIGHTER НАЧИНАЕТСЯ СО СЛОВ КЕННЕДИ: «НАЦИЯ ПРОЯВЛЯЕТ СЕБЯ НЕ ТОЛЬКО В ЛЮДЯХ, КОТОРЫМ ОНА ДАЕТ ЖИЗНЬ, НО И В ТОМ, КАКИМ ЛЮДЯМ ОНА ВОЗДАЕТ ПОЧЕСТИ, КАКИХ ЛЮДЕЙ ОНА ПОМНИТ». ЭТО ЦЕНТРАЛЬНАЯ ИДЕЯ НОВОГО MEDAL OF HONOR, ТЕМАТИКА, КОТОРУЮ DANGER CLOSE ПОСТАВИЛИ В ЦЕНТРЕ ВСЕГО – И ОДНОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО РЕЖИМА, И МУЛЬТИПЛЕЕРА. ТОТ САМЫЙ СТЕРЖЕНЬ, КОТОРОГО НЕ ХВАТАЕТ ДРУГИМ СОВРЕМЕННЫМ ШУТЕРАМ ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА; И ЕСЛИ В МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ПЕРЕСТРЕЛКАХ ПОДТЕКСТ В ПРИНЦИПЕ НЕ НУЖЕН, ТО СЮЖЕТ БЕЗ ИДЕИ ХРОМАЕТ, ПРОВИСАЕТ, БУКСУЕТ И ЗАСТАВЛЯЕТ ЛЮДЕЙ ЖАЛОВАТЬСЯ. ЗРЕЛИЩАМИ ПРЕСЫТИЛИСЬ, ХОТЯТ ХЛЕБА. ВЗРЫВЫ, ПАДАЮЩИЕ НЕБОСКРЕБЫ, АВИАЛАЙНЕРЫ ПРИТУПИЛИ ОРГАНЫ ЧУВСТВ И ИЗМЕНИЛИ ЖАНР ШУТЕРОВ ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА – ТЕПЕРЬ ОНИ НИЧЕМ НЕ ЛУЧШЕ ПОЛУТОРАЧАСОВОГО БОЕВИКА, КОТОРЫЙ ПОСМОТРЕЛ – И ЗАБЫЛ, ВЫБРОСИЛ ИЗ ПАМЯТИ. WARFIGHTER СТАРАЕТСЯ БЫТЬ ДРУГИМ – И ЧТО САМОЕ УДИВИТЕЛЬНОЕ, У НЕГО ЭТО ОТЛИЧНО ПОЛУЧАЕТСЯ.

ТЕКСТ И ЗВУК НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Платформа: PlayStation 3, Xbox 360, Windows **Зарубежный издатель:** Electronic Arts
Российский издатель: Electronic Arts **Разработчик:** Danger Close
Мультиплеер: vs/team_based, online **Обозреваемая версия:** PlayStation 3
Страна происхождения: США

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation 3, Xbox 360, Windows

Мы стоим где-то в горах, возле дворца главного злодея в Пакистане. Три бородатых мужика – растительность на лице все еще является фирменным знаком Danger Close – проверяют свое оружие, третий где-то спрятался и замер. Противников нет: операция секретная, кого надо – устранили, внимание чужое старались не привлекать. Удивительно: впервые за последние миссии главного героя не ведут за ручку по локации, а все ждут, когда он сам сделает первый шаг – и что делать, направляюсь к маячку, гласящему: «Взломай дверь». То, что разработчики с таким восторгом показывали на выставках и на специальном мероприятии в Англии, о чем радостно рассказывали журналистам, на что обращали внимание в трейлерах, уже порядком утомило. Взламывать двери не весело. Совсем. Особенно учитывая тот факт, что как именно ее выносить, значения, в общем-то, не имеет – каждую можно просто выбить ногой, затем ворваться в комнату и за несколько секунд slow-mo постараться сделать как можно больше хэдшотов, чтобы таким образом открыть другие варианты проникновения. Можно дробовиком выбить замок. Разворотить ручку. Установить взрывчатку. Наклеить специальную ленту. Неважно,



Бороды не стали трендом. Но еще станут.

ДРУЖБА [ПЛАВЛЕНАЯ]

Мультиплеер в Warfighter делали сами Danger Close, а не DICE, как в прошлом выпуске. В нем много интересных решений: выбор бойца спецназа и связанная с этим «виртуальная» политическая обстановка, классный режим модификации оружия (и притом весьма показательный), но самое главное – разделение команд на ячейки по два бойца, вынуждающие и в мультиплеере действовать сообща, а не лезть на рожон. Огорчают два момента: странная планировка карт и тотальная забагованность. Один раз я попал в цикл респавна, когда персонаж загружался – и тут же проваливался сквозь карту вниз, в далекие серо-голубые дали – и умирал там, нелепо дергая ножками и ручками. Понятно, что патчи проблемы исправят, но ведь люди покупают не возможность скачать двести мегабайт исправлений, а финальный продукт – и любые накладки такого рода, мягко скажем, удручают.

от этого совершенно ничего не зависит; фокус в том, чтобы посмотреть, как профессионалы выполняют свое дело, а функционального значения это не имеет, потому что, повторюсь, любую дверь можно выбить ногой.

И вот персонаж так и поступает – вышибает деревянную дверь, бросает дымовую гранату, влетает в комнату и всех расстреливает. В команде с двумя напарниками поднимается на второй этаж, действуя осторожно, стараясь не высовываться, никогда не рискуя попасть под пулю или уложить всех как Рэмбо – красиво, зрелищно, безрассудно глупо. Подходит к трем окнам, за ними разворачивается один из актов самого популярного в мире спектакля под названием Call of Duty: множество человечков с автоматами прячутся за укрытиями, сидящий за пулеметом боевик строчит, делая трехсекундные перерывы. Однако, в отличие от Black Ops в эпизоде во Вьетнаме, тут нельзя высунуться и с криком дикаря расстрелять всех врагов вот так, по щелчку пальцев, интуитивно переводя прицел с одной тушки на другую. У меня получается убить всех, остается только предательский пулемет, который строчит и строчит. Подхожу к бородатому дядьке – дай, мол, патронов, а то закончились. Тот выдает, и еще гранатой угощает; в углу экрана появляется оповещение о полученном трофее. Деваться некуда: мы заперты в комнате на втором этаже, остается только пытаться при-

7.0

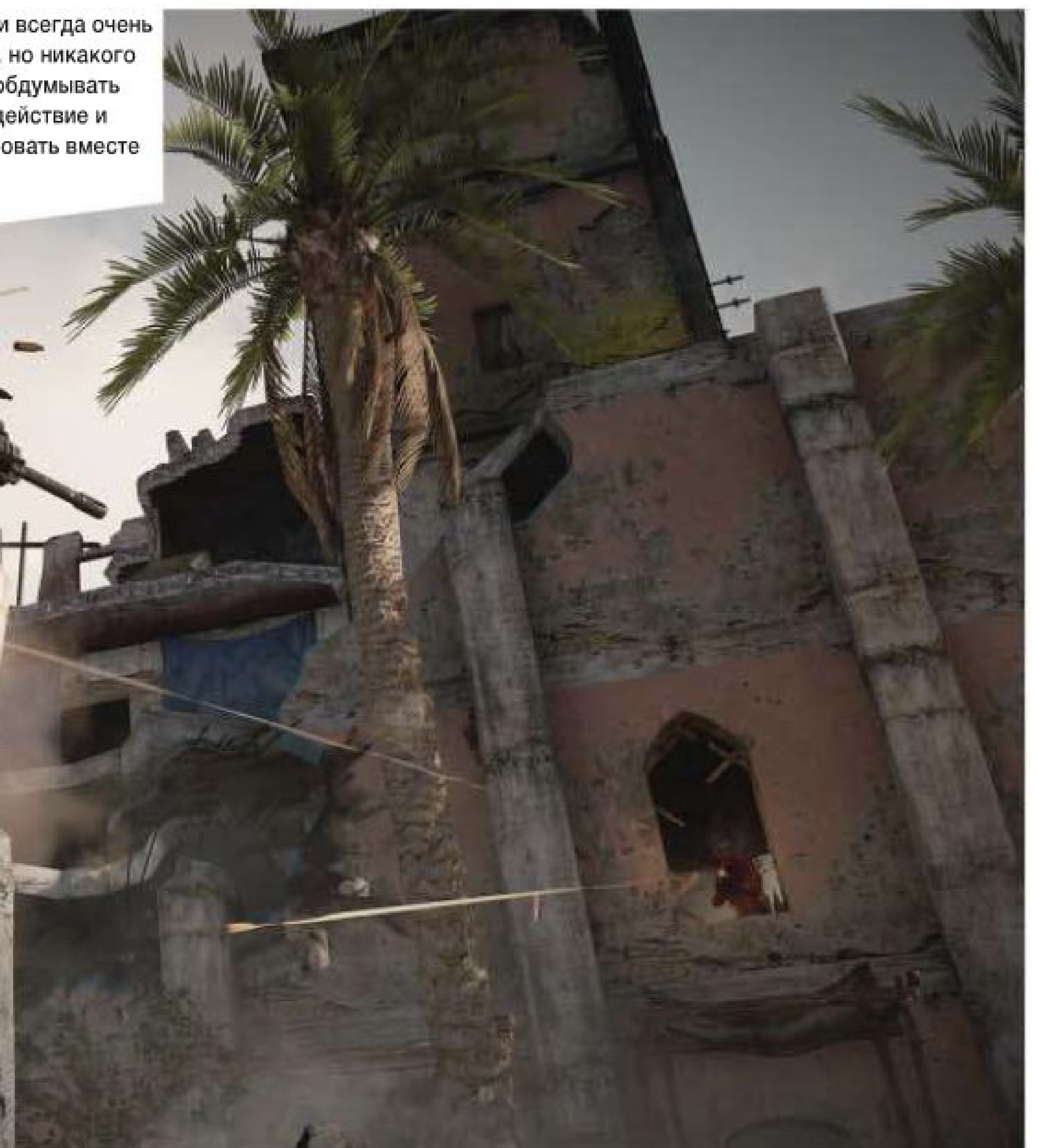
ОЦЕНКА



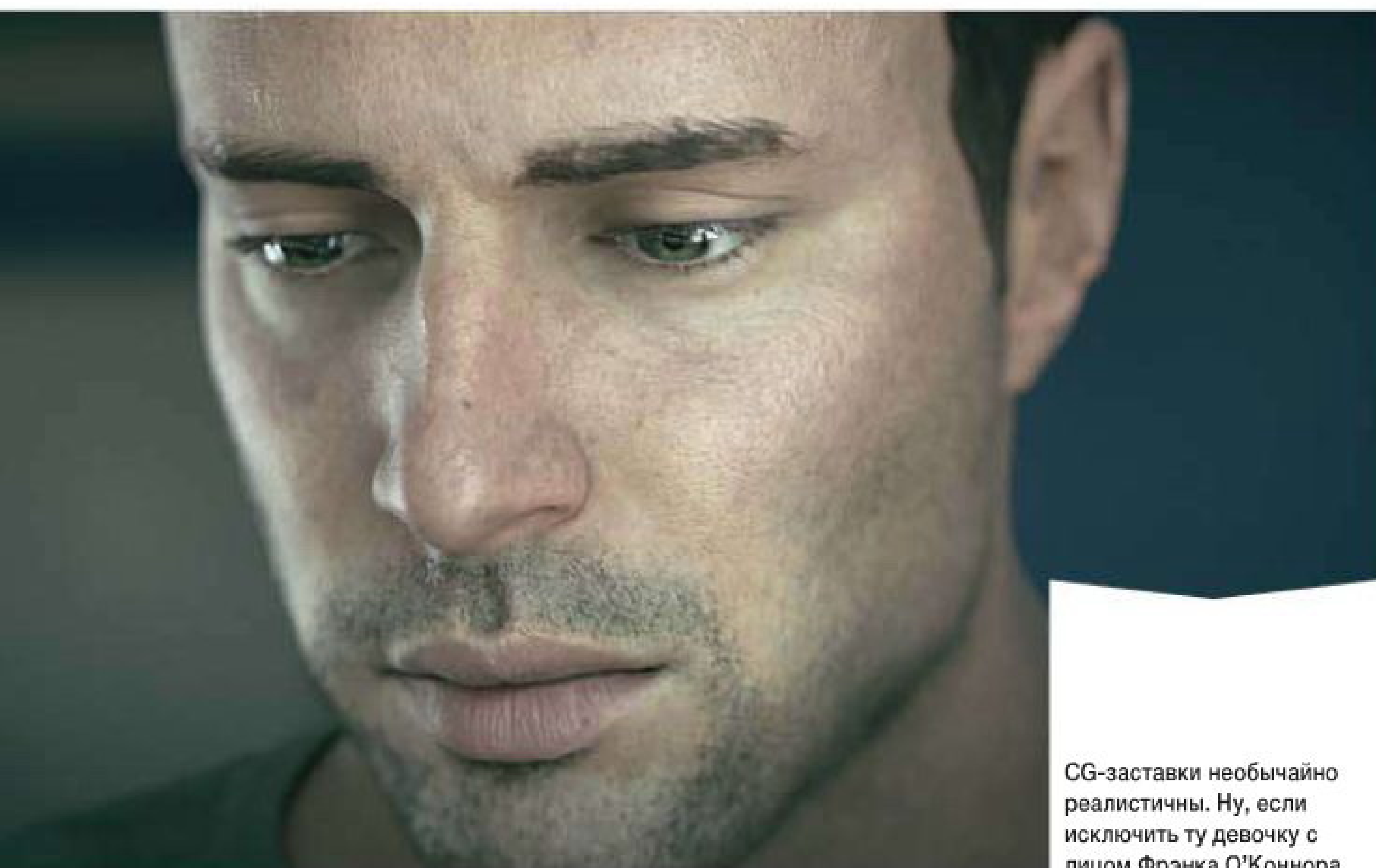
ЗА ГРАФИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ
ЗА САУНДТРЕК
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
ЗА СЮЖЕТ







▼ Перестрелки всегда очень напряженные, но никакого хаоса – надо обдумывать каждое свое действие и всегда действовать вместе с отрядом.



CG-заставки необычайно реалистичны. Ну, если исключить ту девочку с лицом Фрэнка О'Коннора.

целиться и хэдшотом снять гада за орудием. Вроде бы получается – негодяй совершенно точно получает пулю в лоб, голова запрокидывается обратно, но это какой-то обман анимации, потому что мгновение спустя он продолжает поливать огнем пакистанскую виллу.

Вспоминаю точно такие же мытарства с пулеметом в Medal of Honor образца 2010 года: там из-за того, что скрипт не срабатывал и персонаж отказывался идти дальше, нельзя было пройти уровень и приходилось перезапускать его с самого начала. Не работал даже старт с чек-поинта, потому игра сохранялась уже после того, как скрипт тупил. Осматриваюсь. Один, второй, тре... Черт тебя дери, а где же третий? Где парень по имени Tick (герой)? Ищу его маячок – где-то внизу, и непонятно, чем занимается. Испытывая нехорошие предчувствия, загружаюсь с чек-поинта. Понимаю, что не сработало – игра сохранилась уже после того, как дуралей отстал. Вздыхаю, перезапускаю миссию с самого начала и ругаюсь из-за того, что нельзя пропустить заставки на движке. Снова бегу через крыльцо, встаю у двери, ломаю, повторяю день сурка, оборачиваюсь – и застываю в недоумении. Что за ерунда: только что на моих глазах сапог бородатого спецназовца в щепки разнес деревянную дверь, но вот прошло несколько секунд – а она стоит на месте. И за ней, судя по иконке, затаился тот самый Tick – пройти дальше он не может, а без него не работает скрипт на втором этаже, жизненно важный. Становится очень грустно.

Я не привык сталкиваться с такого рода проблемами, а вопрос, надо ли снижать оценку игре, если в ней остались баги, вполне поддающиеся исправлению патчами, казалось, давно отсох и умер. Не являясь сторонником «реакционных мер» (простите за гоминьдановскую риторику), я тем не менее испытал страшную обиду – и непонятно на кого, потому что перепройти злосчастный эпизод заново ничего, в общем-то, не стоило. А вместе с тем – недоумение, ведь перед первым запуском игра скачала двести мегабайт патча, в котором содержалось аж сто десять исправлений. Мне безумно нравился шестичасовой однопользовательский режим все это время, и только десятки ситуаций, в которых приходилось переигрывать просто потому, что действовал не так, как то представляли себе разработчики, по-настоящему огорчали. Но каждый раз, как бы принося извинения, игре удавалось удивлять. А тут – тупик, дошел бы в другом настроении – плюнул бы и бросил.

Warfighter – это уникальный на сегодняшний день милитари-шутер, в котором не все идеально, но на это с готовностью закрываешь глаза. Он доказывает, что можно иначе, что можно лучше и умнее, надо только подключить фантазию и не стараться удивить дешевой показухой. Тут верно выбрана тема – люди, которые рискуют своей жизнью, чтобы защитить других – и она правильно раскрывается. Впервые за последние лет пять мутации жанра я смог понять, что вообще происходит в сюжете. Потому что его преподносили не клиповой разбивкой, не отрывками, а понятно и доходчиво объясняли что происходит, не перегружая вводную часть ненужной ин-



В игре достаточно логических несостыковок. Скажем, кто из террористов или спецназовцев додумался бы вести перестрелки в помещении, напичканном взрывчаткой?





формацией и не сводя все к официальному брифингу. Мне были симпатичны герои, потому что они оказались начисто лишены черт, характерных для персонажей третьесортных боевиков; они производили впечатление профессионалов, скупые шутки из уст которых даже веселили – и не казались наигранными, точно просчитанными, шаблонными. Более того, мне были понятны одолевающие их сомнения, и личная трагедия Причера – человека долга, который вроде бы и хочет остаться с семьей, и перестать заставлять жену переживать и волноваться, рисковать жизнью и думать, что время перед следующей боевой операцией – это последний раз, когда он видит дочь. Человеческая драма тут показана точно так, как необходимо; очень похоже на американский сериал, простоватый, но давящий на правильные эмоциональные точки. Смущает только одно: две взрослые женщины выглядят очень страшно и старо, а та же дочь Причера смотрит в камеру лицом Фрэнка О'Коннора на теле ребенка. Жуть, аж дрожь пробирает.

И при всем этом, Warfighter невероятно логичен в плане геймплея. Это ненавязчивый тактический шутер, где сама система учит уму-разуму – не геройствовать, действовать по команде, не своевольничать. Напарники сами не перестреляют всех злодеев на уровне, но их советы помогают. Если Вуду кричит «двадцать метров налево, второй этаж» – значит можно не размышляя долго действовать согласно наводке. Тут есть несколько снайперских эпизодов, первый из которых доведет кого угодно до белого каления ближе к концу, когда надо рассчитать погрешность прицела и с первого выстрела убить ракетчика на крыше, пока тот не сбил вертолет. А вторая вызывает искреннее, неподдельное удивление. Она основана на реальных событиях – как и многое другое в игре – и рассказывает о похищенном африканскими пиратами американском капитане рыболовецкого судна. Я сразу понял, о чем идет речь, когда миссия загрузилась (очень уж ее нахваливали разработчики в Гилдфорде), но в то же время старался подавить смешок, пытаясь представить, как на основе этого коротенького эпизода смастерят миссию для современного шутера. Ведь в реальности все было просто: снайперы тремя выстрелами устранили пиратов и дело с концом. И вот в руки герою дают винтовку, в прицел он обозревает маленькое судно, на котором держат капитана; два террориста в рубке. Что делать? Ведутся какие-то переговоры, но не слушаю – стреляю. Миссия провалена. В следующий раз жду момента, когда экран гаснет и появляется надпись «18 часов спустя». Жду команды, жду наводки, стреляю синхронно с двумя другими снайперами и... Миссия закончена. Она была включена в игру только для того, чтобы показать реальную боевую операцию, чтобы дать представление о том, как все происходит на самом деле. Это было познавательно, но также интересно.

Особого внимания заслуживают и другие эпизоды – погони и миссии, в которых герой оказывается за рулем автомобиля. В обоих случаях речь идет об «игре»: никаких QTE, будь любезен бежать вперед, держать цель на виду, устранять оказывающих сопротивление, а самое главное – ты уж догони, пожалуйста, а то чекпоинты тут далеко друг от друга разнесены. Приходится стараться, переигрывать, стараться лучше. Та же история с машинами: когда шутер от первого лица вдруг предлагает что-то вроде стелса, когда надо прятаться в городе от преследователей, конечно, сомневаешься, что оно вообще уместно – и зря. К концу миссии испытываешь напряжение, как если бы сам сидел за рулем в тот момент и гнал что есть силы навстречу песчаной буре – только бы скрыться от назойливых преследователей. И так со всем остальным: тут если развлекают, то не дают откинуться в кресле и просто смотреть, а если включают «просто шутер» – то заставляют перевоплотиться в бойца особого назначения, и мыслить, как он. Поймите меня правильно: в смысле, думать о том, как устранить цели, пройти дальше, следить за напарниками, а не лениво зевать и ждать, когда же тут что-нибудь наконец взорвется и происходящее станет больше похоже на FPS наших дней.

Восторг? Конечно: любому шутеру от первого лица, который не пренебрегает сюжетом, но при этом не скатывается в хиханьки и хаханьки сегодня будут рады. Но даже делая скидку на это, нельзя закрыть глаза на колоссальное количество технических недоработок, логические неувязки в повествовании, некоторую затянутость эпизодов типа «чистокровный шутер» и прочие, в сущности, мелочи. Если бы они не мешали прохождению – возможно, и отношение было бы совсем иное, но они портят впечатление, они заставляют ненавидеть конкретные эпизоды из игры и отвлекают от всего остального. Обидно, что Danger Close, наконец-то найдя правильный и востребованный формат милитари-шутера, наступает на те же грабли. И ладно – в следующий раз исправятся. Свою главную задачу они выполнили. **СИ**

WARFIGHTER – ЭТО УНИКАЛЬНЫЙ НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ МИЛИТАРИ-ШУТЕР

▼ Управление роботом доверяют всего пару раз. В первый раз его судьба печальна, а во второй его просто забывают на месте боевых действий.









ДЕРЗКИЙ ТРОЛЛЬ

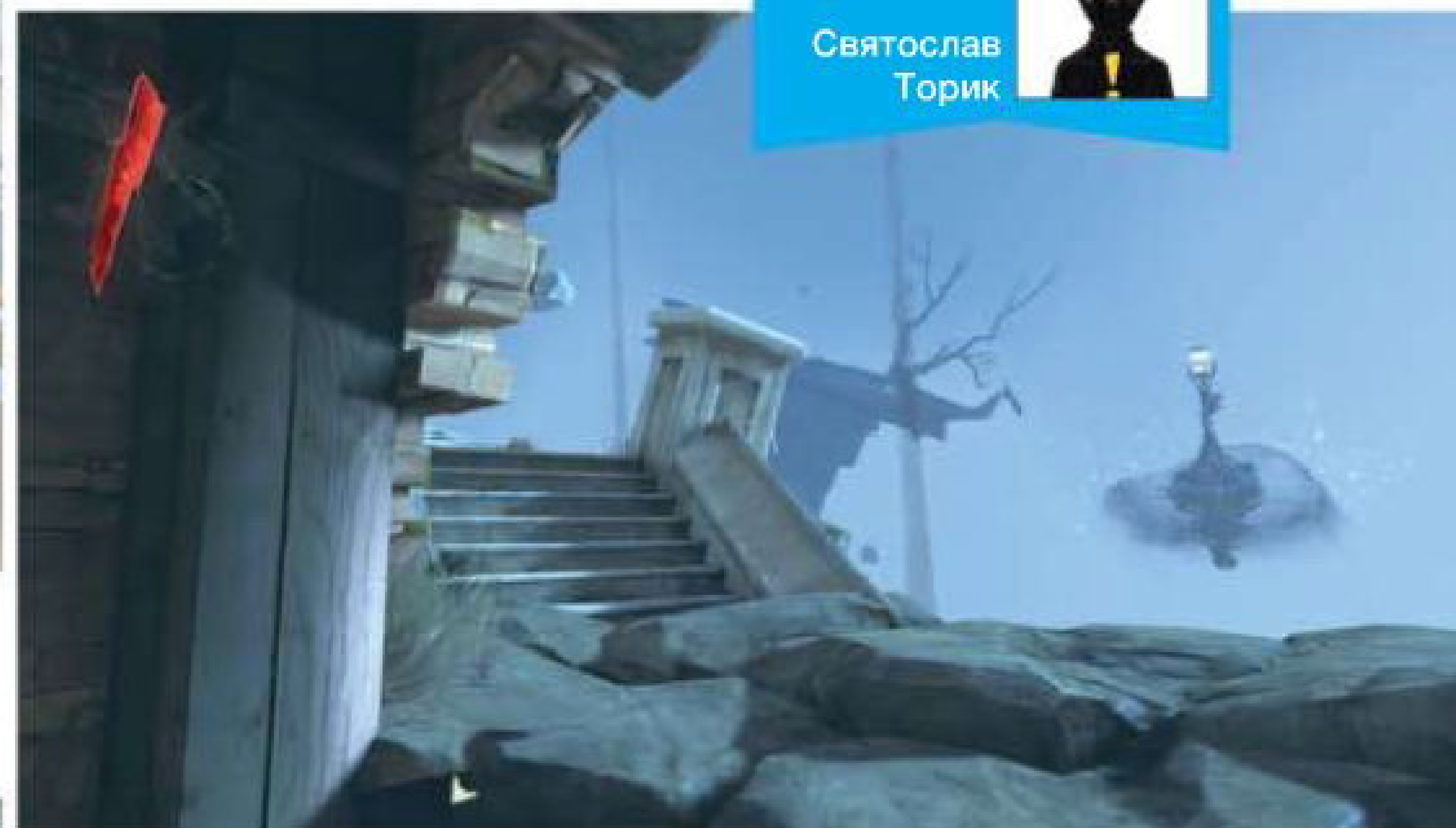
Один из злодеев Warfighter имеет внешние сходства с главой конкурента Danger Close – Марком Ламия из Treyarch. Можно, конечно, говорить, что это простое сходство, да только есть нюанс: многие в Danger Close перешли как раз из Treyarch, и отзываются о бывшем начальнике недобрыми словами.



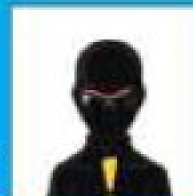


▲ Никакая Quantic Dreams не поможет своим мо-капом, если моделлеры не умеют работать с человеческими лицами.

▼ Поначалу скрытые убийства в Dishonored похожи на настоящий стелс, но как только в мои руки попала первая руна, я взял талант Dark Vision, и после этого все волшебство Dishonored улетучилось. Ну вот зачем так делать?



Святослав Торик





▼ На родине Корво встречают угловатые инженеры и грязные, размытые текстуры.

▲ Небольшой кивок в сторону Dark Messiah of Might and Magic, предыдущей игре Arkane Studios.



Dishonored

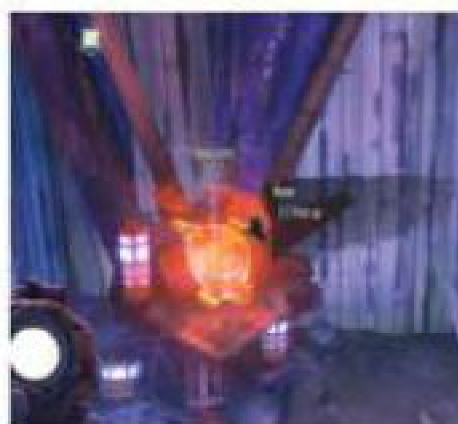
УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows, X360, PS3

КОРВО АТТАНО – ЛОРД-ПРОТЕКТОР И ФАВОРИТ ИМПЕРАТРИЦЫ – БЫЛ ОБЫЧНЫМ ЧЕЛОВЕКОМ ДО ТЕХ ПОР, ПОКА В ЕГО ЖИЗНЬ НЕ ВМЕШАЛИСЬ ПООЧЕРЕДНО СМЕРТОНОСНАЯ ЧУМА, ЗАГОВОР ВЫСШИХ ЛИЦ ГОСУДАРСТВА, ОРДЕН АССАСИНОВ И ДРЕВНИЙ БОГ. КОРВО ЧУДОМ ВЫЖИВАЕТ И ОТПРАВЛЯЕТСЯ ПРОТИВ ТЕЧЕНИЯ, ПЫТАЯСЬ ВСЕ ИСПРАВИТЬ И ВЕРНУТЬ НА СВОИ МЕСТА ХОТЯ БЫ ТО, ЧТО ЕЩЕ МОЖНО ВЕРНУТЬ. А МЕЖ ТЕМ ГОРОД МРЕТ И ЖДЕТ НОВОСТЕЙ.

7.5
ОЦЕНКА

Хорошо, когда спорится у парня дело: вот казнен один заговорщик, вот найдена похищенная дочь императрицы, вот захвачен придворный ученый, владеющий ключевой информацией, – сюжет в Dishonored выверен и строг. Он не ветвится на каждом шагу и не отвращает от Корво одних NPC, заставляя других боготворить убийцу, вставшего на путь мести и мистики. Удивительное дело – единственный серьезный выбор зависит от стиля игры: если вы стараетесь обойтись без жертв, вас ждет «светлый» финальный уровень, если же счет трупов идет на десятки, то в конце вы столкнетесь с мрачным будущим империи. Об этом игра предупреждает заранее, если что.

Свершился заговор: императрица убита, ее дочь похищена, Корво Аттано обвинен в преступлениях против короны и посажен в тюрьму. За день до назначенной казни бывшему лорду-протектору помогают сбежать из тюрьмы скрытые лоялисты не последних категорий: обижаемый старшими братьями аристократ, ушедший на покой адмирал и высоколобый натурфилософ (позже к ним присоединится бывший надзиратель). Совершая вылазки с базы повстанцев, Корво в маске со встроенным моноклем избавляет Данволл от узурпаторов, чтобы в конце... ну, об этом не так уж сложно догадаться, тем более что жирную подсказку можно случайно узнать через десять минут после прибытия на базу.



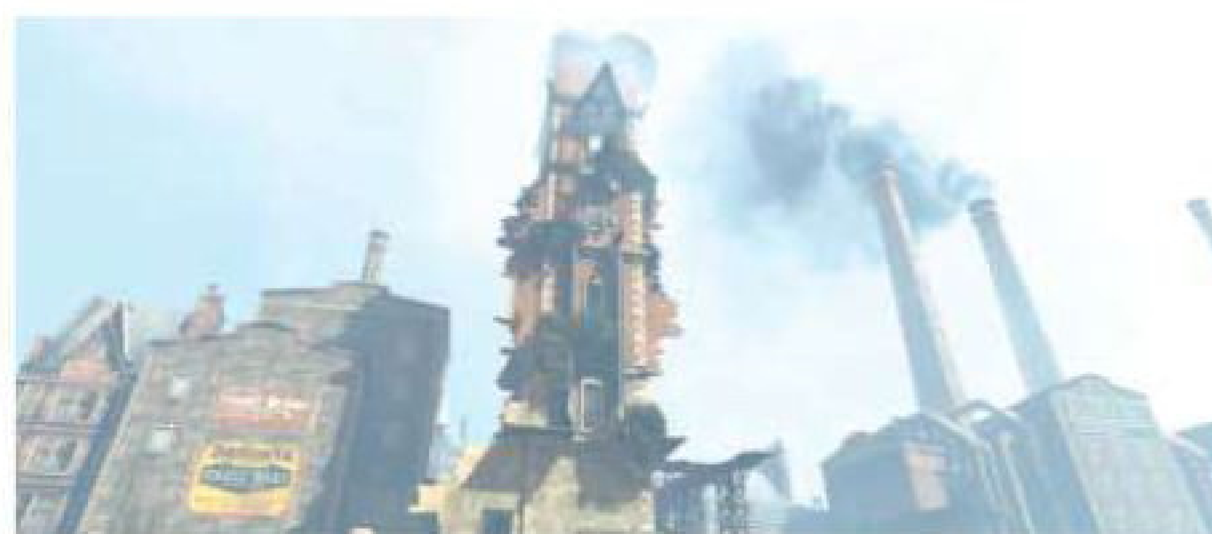
▲ В игре есть несколько текстов, рассказывающих предысторию появления рун в мире Данволла. Практической пользы они не несут, но почитать любопытно.

Город Данволл – огромен, однако ключевые роли в повествовании отведены либо высшим чинам империи, либо нескольким персонам, казалось бы, совершенно случайным. Вот с этой строчки и далее по тексту я, вероятно, буду не единожды повторять «а в Deus Ex такого не было». Дело в том, что Харви Смит работал над Deus Ex в качестве ведущего дизайнера мира (не трогая ролевую механику), а над сиквелом Invisible War он работал уже полноценным креативным директором. Эту же позицию Смит занял и в работе над Dishonored, поэтому сравнения возникают буквально сами собой.

В первом же своем задании я побочным образом помог сумасшедшей тетеньке, а во втором – главарю местной банды. Эти двое – единственные независимые околосюжетные граждане, с которыми Корво встретится еще хотя бы раз, буде у него такое желание. Все остальные персонажи с именами на тултипах появляются ровно для того, чтобы отметиться в заметках журнала Корво и навсегда пропасть с радаров в той же миссии. Я готов предположить, что это не халтура, а попытка Харви Смита пойти наперекор шаблону, согласно

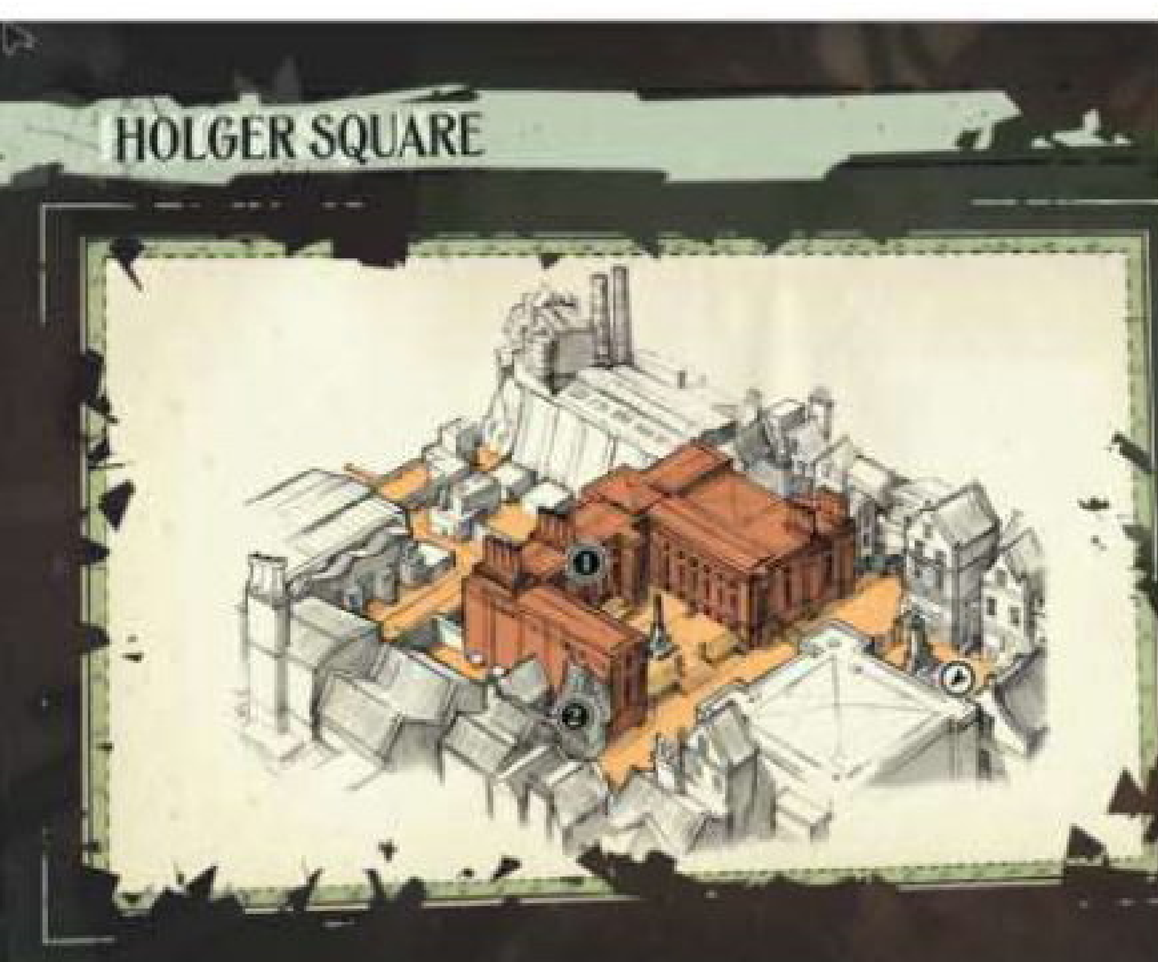
ТЕКСТ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Платформа: Windows, X360, PS3 **Жанр:** action-adventure.steampunk
Зарубежный издатель: Bethesdat **Российский дистрибьютор:** «1C-Softclub»
Разработчик: Arkane Studios **Мультиплеер:** отсутствует
Обозреваемая версия: Windows **Страна происхождения:** США, Франция



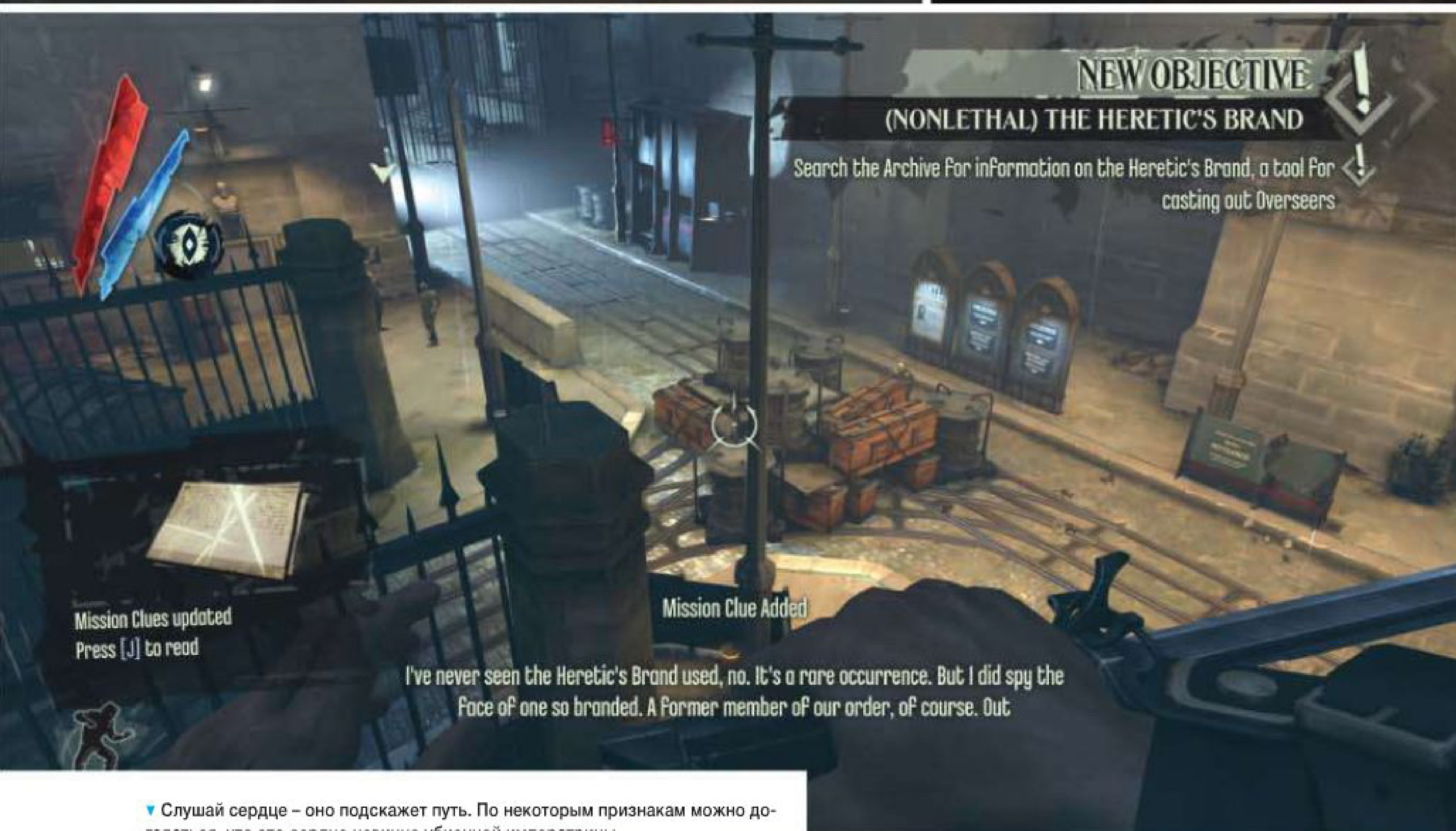
▲ Потрясающее в своей невероятности здание. Впоследствии в игре встретится еще несколько аналогичным образом разрушенных домов.

Возможно, я был не так уж далек от истины, говоря про скетчи и последующее моделирование уровня.



В журнале хранятся абсолютно все заметки, книги и даже аудиозаписи, на которые вы хотя бы раз кликнули.





◂ В этот момент я был занят тем, что радовался удачному прыжку на козырек ворот – те были заперты, и я никак не мог понять, откуда взять ключи. И пока озирал новые окрестности, пропустил важные реплики, намекающие на нелетальное устранение верховного надзирателя.

▾ Прокачанный режим «воровского зрения» отмечает не только поле зрения живых существ, но и электрокабели, а также еду, напитки и потенциальные трофеи. А еще можно срезать у охранника ключ, он даже не заметит.

▾ Слушай сердце – оно подскажет путь. По некоторым признакам можно догадаться, что это сердце невинно убиенной императрицы.

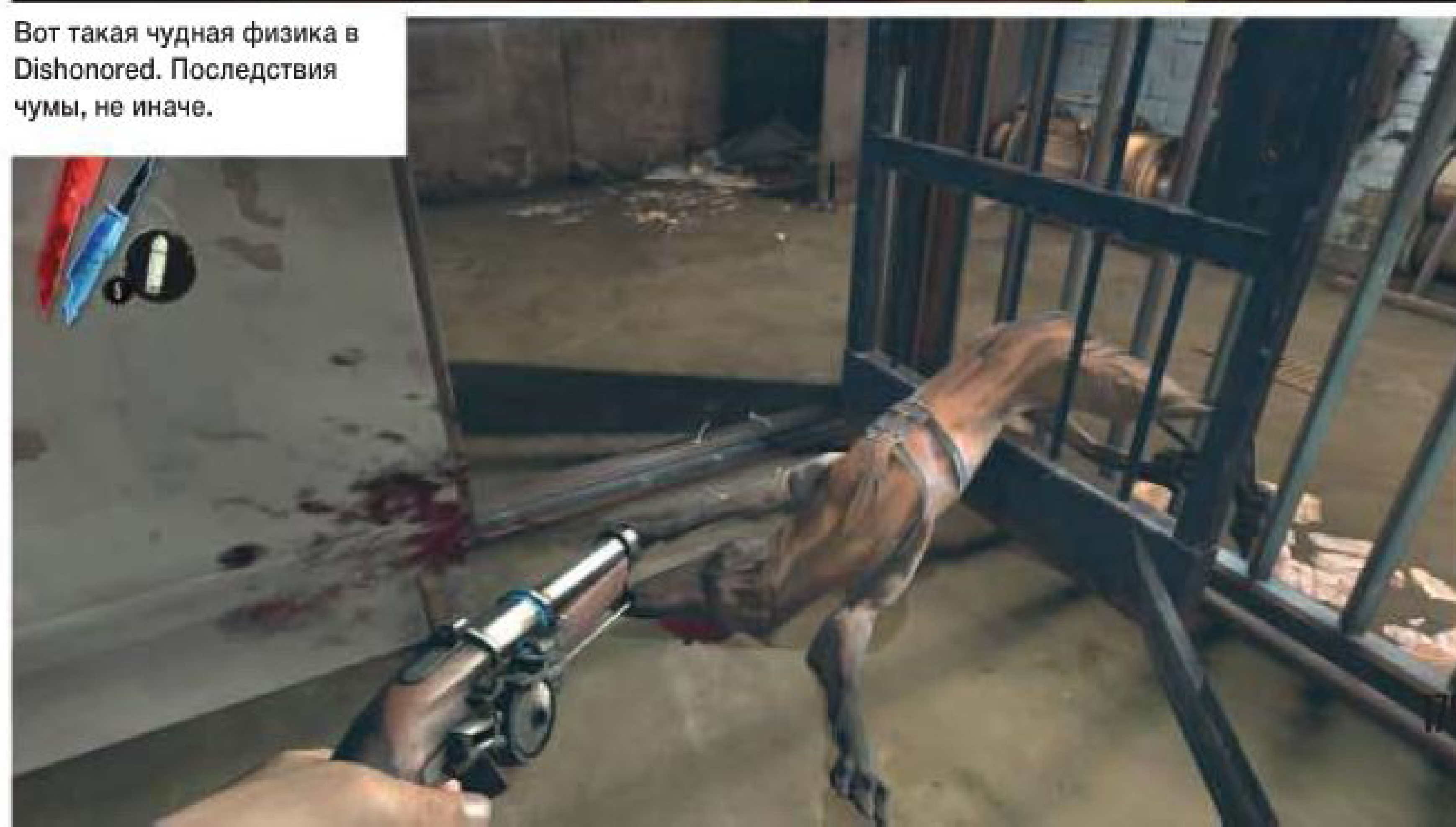




которому каждое развешенное ружье не просто стреляет в нужный момент, но стреляет в общую для всех цель, создавая законченную картину. В Dishonored эту картину в разное время рисуют разные герои, а происходящее в голове Корво так и остается загадкой. И ведь нельзя сказать, что игрок полностью контролирует протагониста: да, он не озвучен, и его нельзя увидеть от третьего лица, но искусственные ограничения вроде невозможности убийства некоторых персонажей этот контроль нивелируют абсолютно!

Зато с описанием придуманной вселенной Смит справился ничуть не хуже, чем в своих предыдущих работах. Своими глазами вы увидите только то, что происходит прямо сейчас, и это будет малая часть знаний о мире – львиная их доля кроется в текстах. Смит рос на «живых» ролевых играх, где остроту ситуации задавали не написанные единожды книги или модули, а придуманные прошлой ночью описания от мастера игры. Империя в Dishonored – это письма, объявления, приказы, стихи, записки, перешептывания. В отличие от The Elder Scrolls, здесь практически нет книг по истории, поучи-

Вот такая чудная физика в Dishonored. Последствия чумы, не иначе.





деленными способностями... минуточку, а зачем их вообще тогда было делать? Вместо того чтобы сбалансировать игру, как это сделали канадцы в Deus Ex: Human Revolution, ведущий дизайнер Dishonored предлагает игрокам заняться этим самостоятельно. Это как вообще понимать?

Ирония в том, что игра предлагает два способа прохождения: чистый стелс с оглушением врагов или кровавую расправу над всем, что движется. Лобовой вариант очень скоро превращается в закликивание солдат с редкими тактическими маневрами для отключения защитных башен и особо гадких надзирателей с глушилкой магии. Скрытные перемещения становятся рутинными вылазками в тыл противника. Стелс минимален – в тени (на Hard) не спрячешься, надо ныкаться за коробкой, из-за которой можно свободно высунуть голову на половину поля зрения. Помните Thief? Охранник способен заметить, если кто-то украдет кубок с полки в комнате. Охранник хорошо слышит ваши шаги по деревянным перекрытиям, и превосходно – по металлической поверхности. Охранник обратит внимание на открытую дверь, которая только что была закрыта. А в MGS охранник еще и поможет очнуться напарнику, которого вы перед этим оглушили, но забыли утащить в тень. Так вот, в Dishonored ничего этого нет: вырубленный надзиратель так и будет валяться посреди площади; определить на слух Корво,



▲ Единственный кодовый замок, который потребует хоть каких-то усилий, чтобы его разгадать.

◄ Стая крыс опасна до тех пор, пока не превращается в трех-четырех разрозненных грызунов. Единственное применение пистолету, если вы играете без убийств или в стелс-прохождение



Одна из нескольких подсмотренных сценок между надзирателями. Потрясающее исполнение, но концовка смазана.

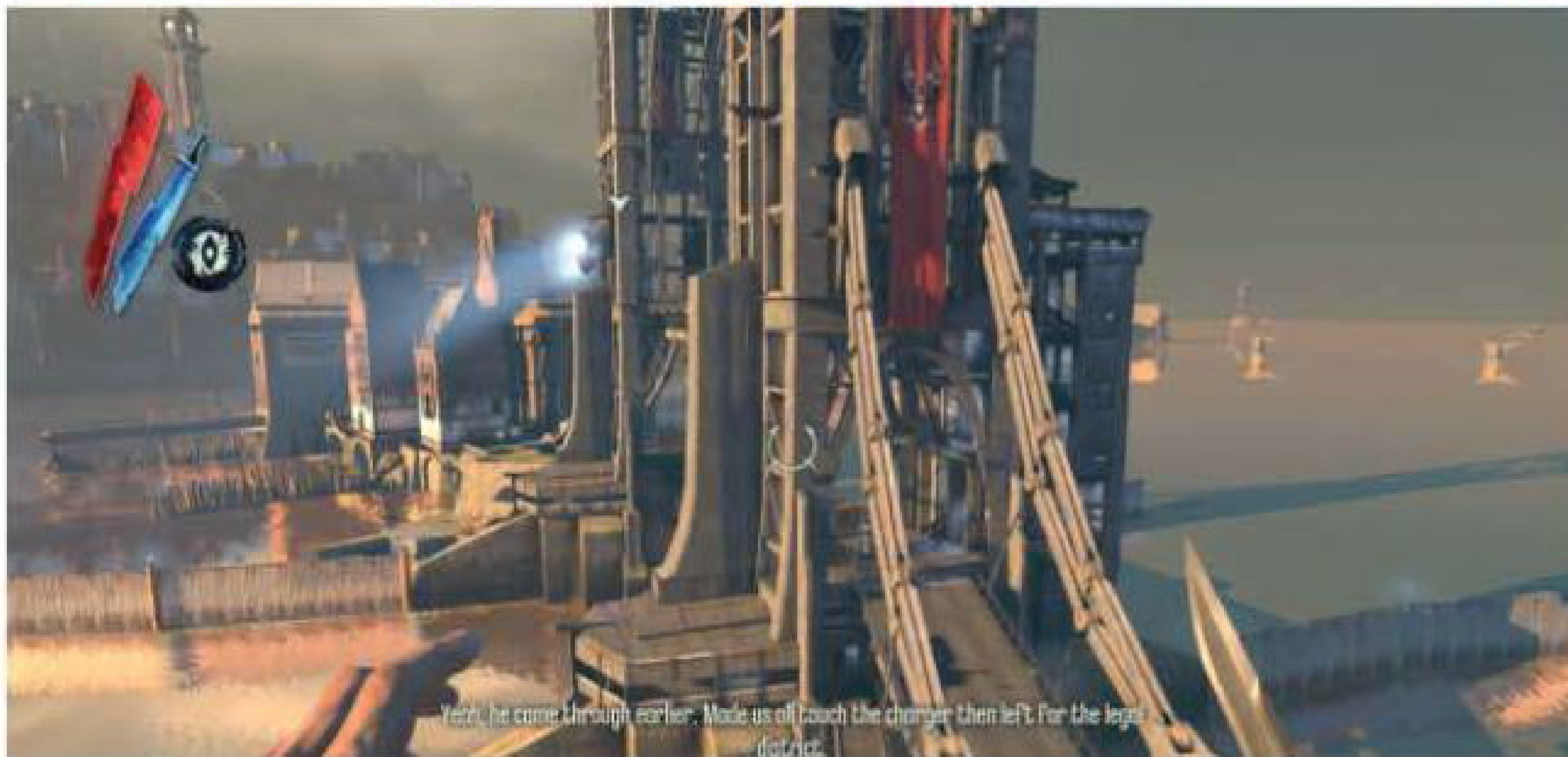


С этими бандитами забавная история опционального характера: сначала с ними придется расправиться, а затем – помочь.

тельных басен или выдержек из архивов, здесь все тексты дышат жизнью. Рассказ морского волка о том, как он переехал с сестрой в столицу, помог ей открыть лавочку, а сам отправился добывать китовый жир (местный аналог нефти). Повесть торговца о посещении других островов. Восхищенные записи адмирала о новых подвигах Корво. Дневник умирающего от чумы (этих тут особенно много).

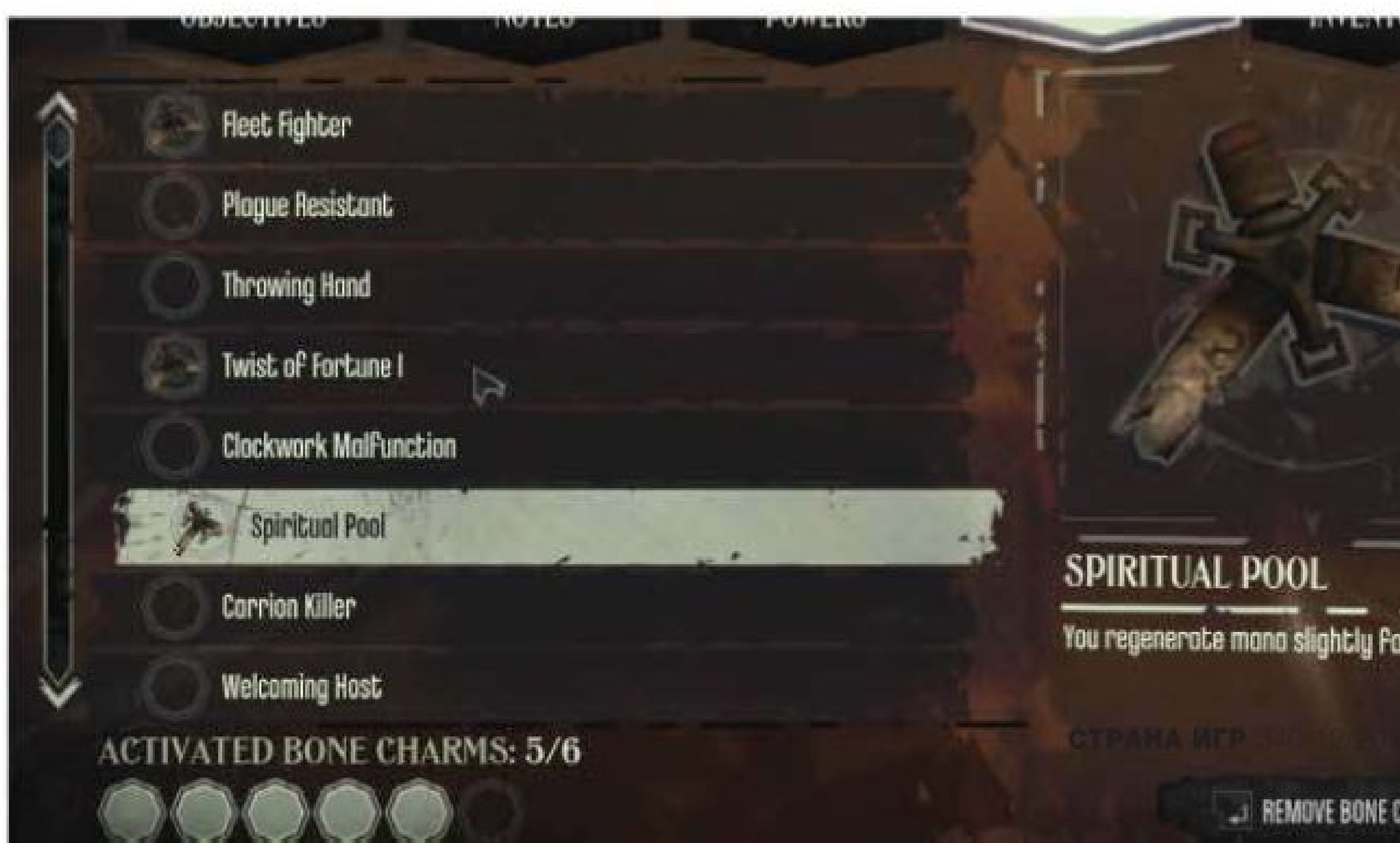
Харви Смит умеет делать миры, но не умеет делать игры. Черт его знает, почему так получается – за что бы он ни взялся, получается бледный клон уже зарекомендовавшей себя игровой механики. Создавая вроде бы ролевую игру, Харви жалеет пользователей: если в Deus Ex можно было опечалиться сделанному ранее выбору (не прокачал «дыхалку» – не попал в секретку), то в Deus Ex 2 таких ситуаций просто не возникало. В Dishonored все еще хуже – даже головоломки оказываются возмутительно простыми. Пример из предпоследнего уровня: стоит сейф с трехрядным кодовым замком, рядом с сейфом записка, в которой в определенном порядке перечисляются три месяца (всего их в Данволле тринадцать и называются они не так, как у нас). Было бы логичным покопаться в заметках, куда попадает каждый найденный текст, не упоминается ли в какой-нибудь второпях просмотренной книжке последовательность месяцев? Увы, эта логика не для 2012 года: рядом с запиской левел-дизайнер аккуратно положил искомый справочник. Слабо сложить два и два?

На своем персональном сайте Харви рекомендует менять уровень сложности, если игра кажется слишком легкой, но это не помогает – меняются только напряженность стычек с врагами и расстояние, на котором они замечают героя. Еще, пишет Смит, можно убрать маркеры и не пользоваться опре-



Благодаря телепортации и двойному прыжку понятие «вертикальный геймплей» подходит Dishonored куда больше, чем другим играм.

С помощью сердца можно отыскать амулеты, дающие пассивные бонусы: увеличивают эффективность зелий, позволяют быстрее отключать сознание у жертвы, повышают регенерацию и так далее. Одновременно дозволяется активировать четыре амулета (шесть с апгрейдами).



ползущего вприсядку, невозможно в принципе (а прокачанные ботинки вообще позволяют неслышно бегать); тень не играет никакой роли для укрытия; изменения в обстановке ни о чем не говорят патрулирующим офицерам. Даже если нарваться на ораву надзирателей, не успев закончить свое оглушительное дело, всегда можно убежать от них и переждать. Святоши вернутся к своим делам, как ни в чем не бывало, после чего можно повторить маневр считалочкой про десять негритят. С телепортирующимися ассасинами «ударил-скрылся» не срабатывает, и уровень с ними – это, по-моему, единственный эпизод в игре, когда действительно нужно призвать на помощь старое доброе терпение, отслеживать патрули и все такое.

Многие свободы – многие печали, перефразируя известное выражение. Человек устроен так, что ограничения облегчают ему жизнь, и без того насыщенную разного рода выборами и развилками. В хорошей игре всегда есть такой выбор, который хотя бы кажется игроку более очевидным, чем все остальные (по причине доступности оного против недоступности или малореальности прочих), причем результат в каждом случае хоть чем-то да отличается. В Dishonored есть масса вариантов, но все они ведут к одному и тому же, и отличаются, по большому счету, только сложностью исполнения. Зачем вызывать стаю крыс и ждать, пока они расправятся с патрулем, если проще спрыгнуть на голову одному из врагов (мгновенное убийство) и в два удара с парированием покончить со вторым? Туповатый AI не умеет убегать от гранат, а если они внезапно кончились – на помощь придут банки с китовым жиром, которые в достаточных количествах валяются в местах скопления охраны. Я проходил игру дважды, но так и не нашел применения простым арбалетным болтам, кроме разгона стаи крыс. Наверное, надо сказать дизайнерам спасибо, что не перетащили из своей предыдущей игры взаимодействие с окружающей средой. Хотя нет, судя по «сдувающему» таланту – перетащили.

А еще они сделали робкий заход и в «социальный стелс», причем в своей топорной манере: в первом задании нужно забраться в кабинет главного надзирателя и убить его. Он заперт в соседней комнате с капитаном стражи, и при входе в кабинет срабатывает триггер – эти двое входят и пьют из бокалов. Пикантность в том, что надзиратель планирует отравить собеседника заранее налитым напитком, поэтому игра расщедрилась на опции «поменять бокалы местами» и «опростать бокалы». Опция действительно срабатывает, но не совсем так, как хотелось бы, и после двух-трех попыток выясняется, что проще и быстрее в момент входа капитана усыпить, а надзирателя убить чем-нибудь не очень шумным. Есть и способ не убивать его вообще, но из-за насыщенности событий своевременно обратить на него внимание (прослушать диалог двух охранников и потом полезть в журнал заданий) получается не всегда, а туториал, обычно навязывающий объяснения по каждому поводу, в этот раз молчит.

В другой миссии Корво является на бал, чтобы выяснить, кто из трех хозяек особняка является персоной, подлежащей устранению. Тут разработчики пустили в ход весь свой



▲ Отдав должное тщательному обыску помещений, Корво найдет несколько чертежей, по которым Пьеро сделает ему обновку. Бесшумные ботинки – это гарантированное ускорение стелс-прохождения в несколько раз.



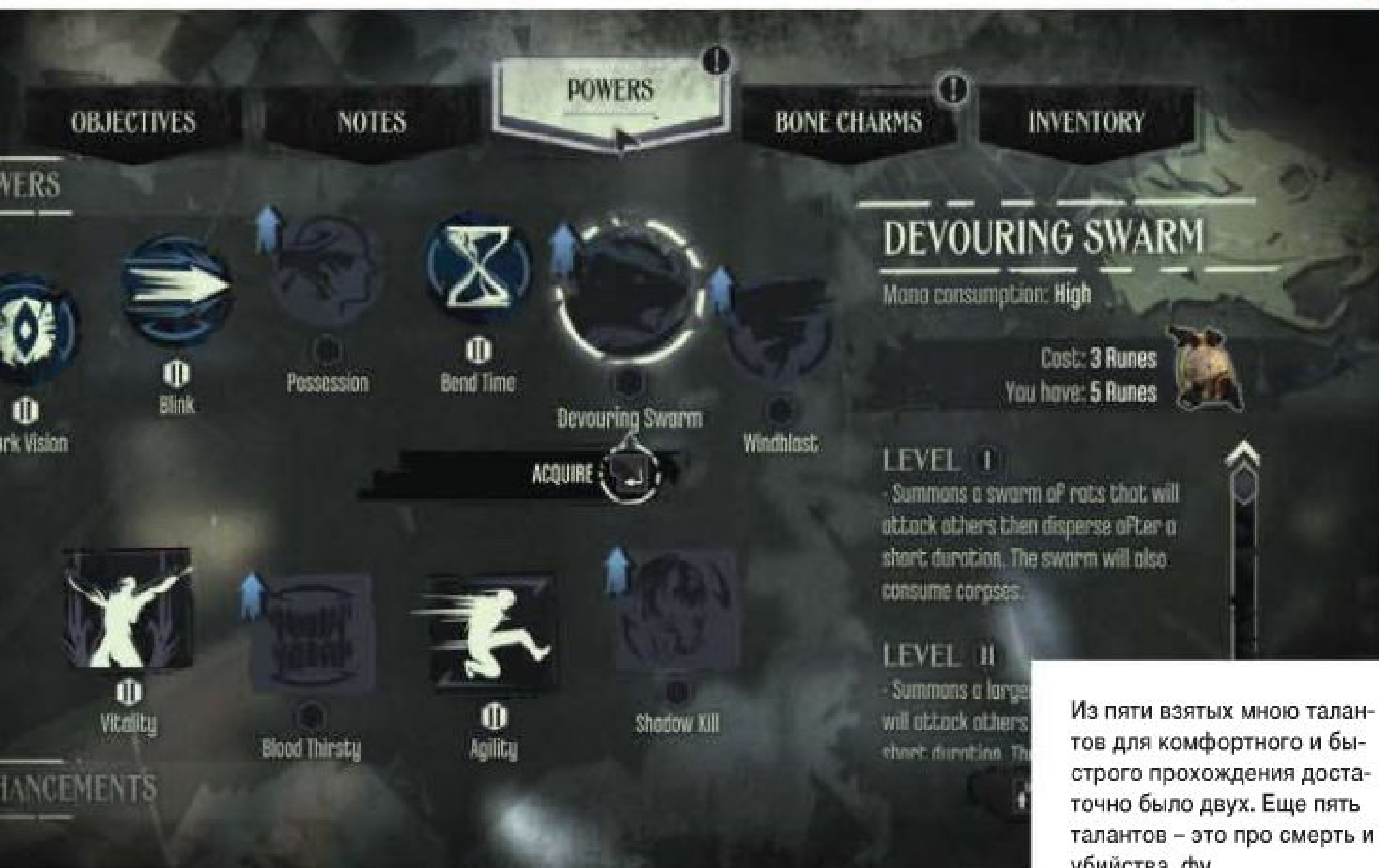
▶ О том, кем именно Корво приходится Эмили, фанаты спорят до хрипоты. Прямого ответа в самой игре нет.



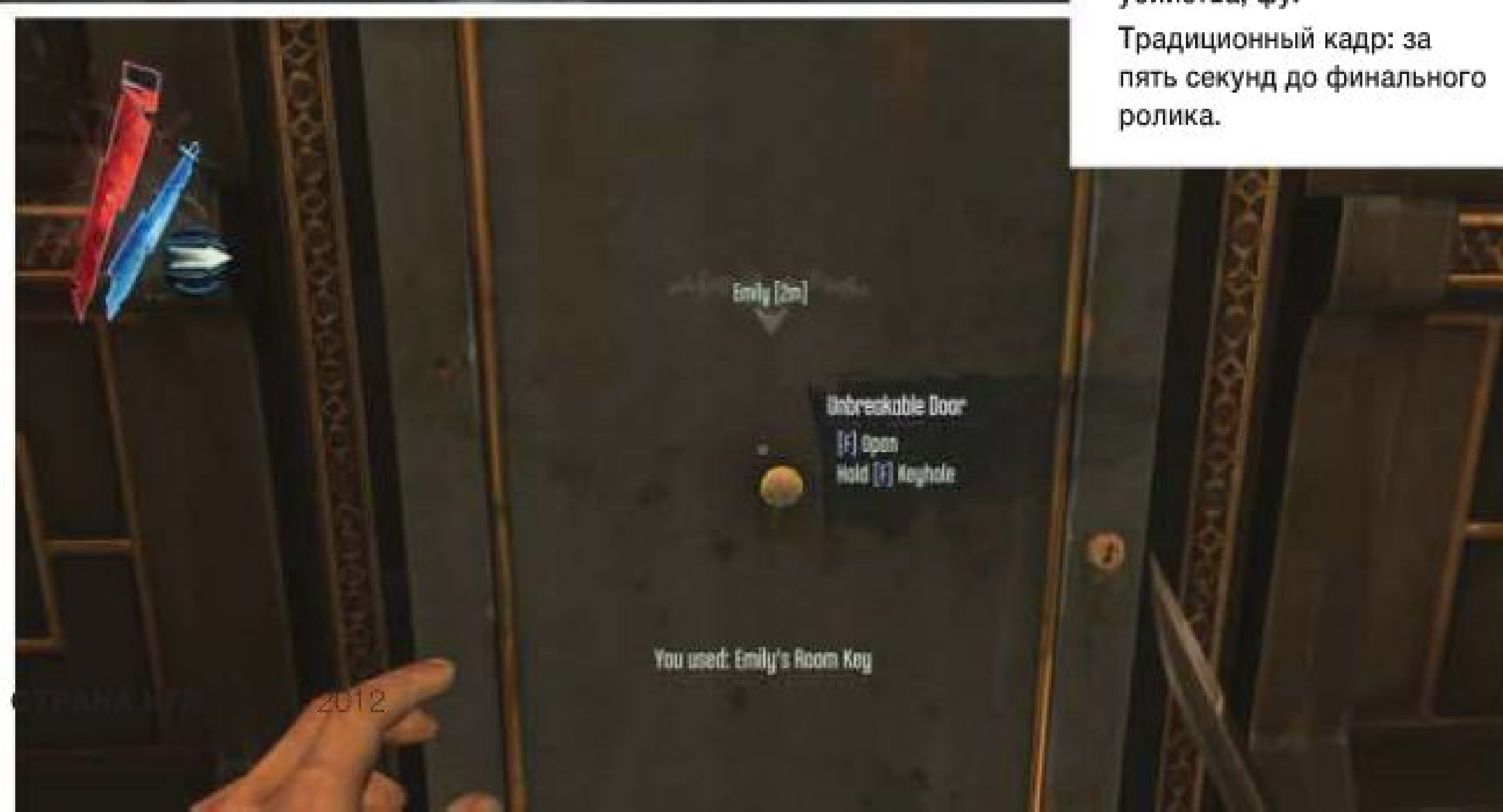
Уйти от патруля в доме натурфилософа Соколова оказалось намного легче, чем представлялось поначалу.



Жертва чумы, способная разговаривать, а не кидаться в озлоблении на Корво – большая редкость в этих краях!



Из пяти взятых мною талантов для комфортного и быстрого прохождения достаточно было двух. Еще пять талантов – это про смерть и убийства, фу.



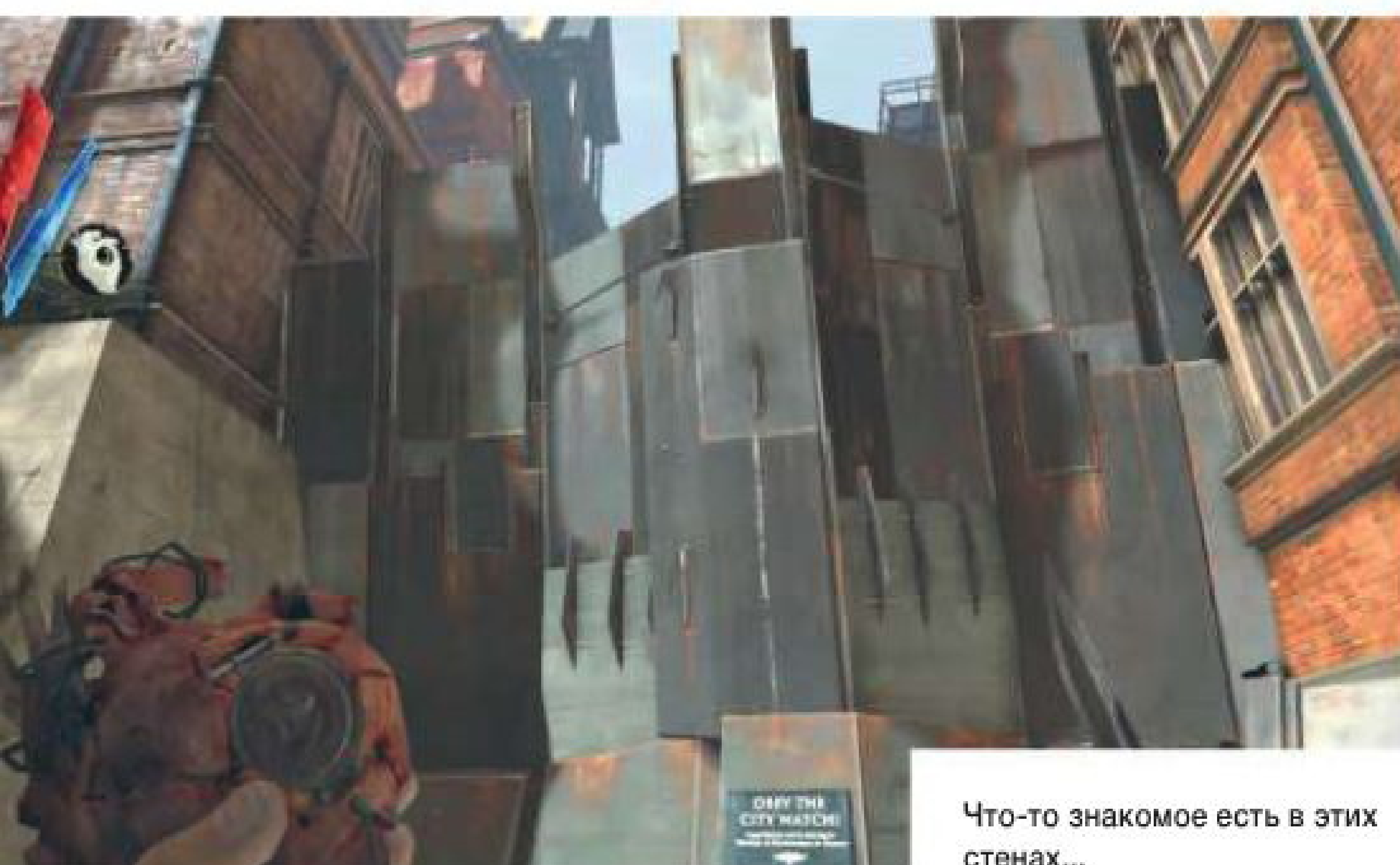
Традиционный кадр: за пять секунд до финального ролика.

арсенал: имя определяется случайным образом, а поскольку к каждой даме требуется свой подход, то игроку придется не только тайком пошнырять по верхним этажам, читая дневники трех сестер, но еще и поспрашивать окружающих, какая леди в каком сегодня платье. Как и в первом случае, избавиться от цели нелетальным способом можно, но потребуется недюжинное терпение и вера в то, что это вообще возможно. Некоторым игрокам особенно везло: ключевой NPC, предлагающий не убивать дамочку, попадался им сразу после входа в особняк. Просмотр достижений ничего не проясняет: да, тут есть такая штука, как «пройти игру, никого не убивая», но она прямым текстом исключает цели миссий. Интересно, что при этих двух примерах есть два противоположных – если Корво будет последовательно выполнять опциональные задания, выдаваемые при старте, то он заранее узнает о бескровном избавлении от парочки врагов.

Всякие неочевидные вещи вызывают мало вопросов, на самом деле. Основная проблема планировщиков Dishonored – в мотивации героев и логике мира. Даже ограниченность искусственного интеллекта (по слухам, его урезали после бета-тестирования в издательстве) не так сильно напрягает – на некоторых уровнях патрулирующие охранники ведут себя случайным образом, оглядываясь и внезапно останавливаясь, что немного искупает их вину. Раздражает пустота персонажей, с которыми доведется беседовать чаще одного раза за всю игру. Фальшивые похвалы, несерьезное отношение лоялистов к своей миссии, вера во всемогущество «мстителя в маске», глуповатое поведение гения от науки – вот что это все такое? Самый яркий характер – у Эмили, потому что в непосредственность ребенка верится гораздо больше, чем в неуверенность ветерана боевых действий, искренность главаря опаснейшей банды или миролюбивость верховного ассассина.

Корво является на бал в маске, которую к тому времени знает каждый стражник в городе – это как? Идущие на смерть приветствуют тебя, Гай Фокс? А яростное противостояние двух ученых, которое резко превращается в мирное сотрудничество? Ну хорошо, у них там за стеной пятиметровые обстоятельства с ракетницами образовались, но все равно как-то странно слышать от кровных врагов, обвинявших друг друга в плагиате, реплику типа «я вот думаю, зря они тебя из академии погнали». Орден ассасинов-колдунов зачем-то оставляет в живых того, кто определенно будет им мстить. Я уже не говорю о том, как вытянулось мое лицо, когда после фразы «когда мы взойдем на трон, мы предъявим людям убийцу императрицы – твое тело» Корво кладут на лодку и пускают вплавь куда-то на окраину города. Что это вообще такое было?

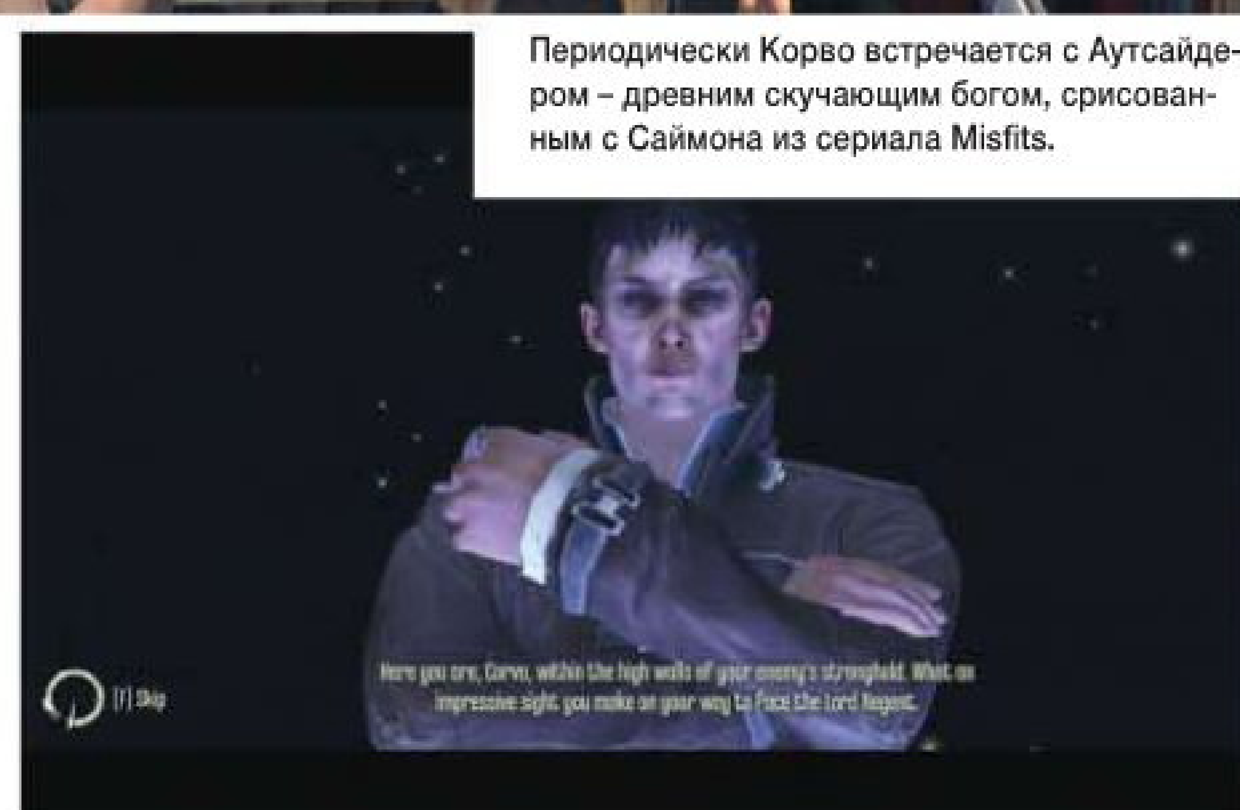
Все эти мелочи здорово цепляются за облако, в котором я стараюсь слепить для себя образ Dishonored. Облако,



Что-то знакомое есть в этих стенах...



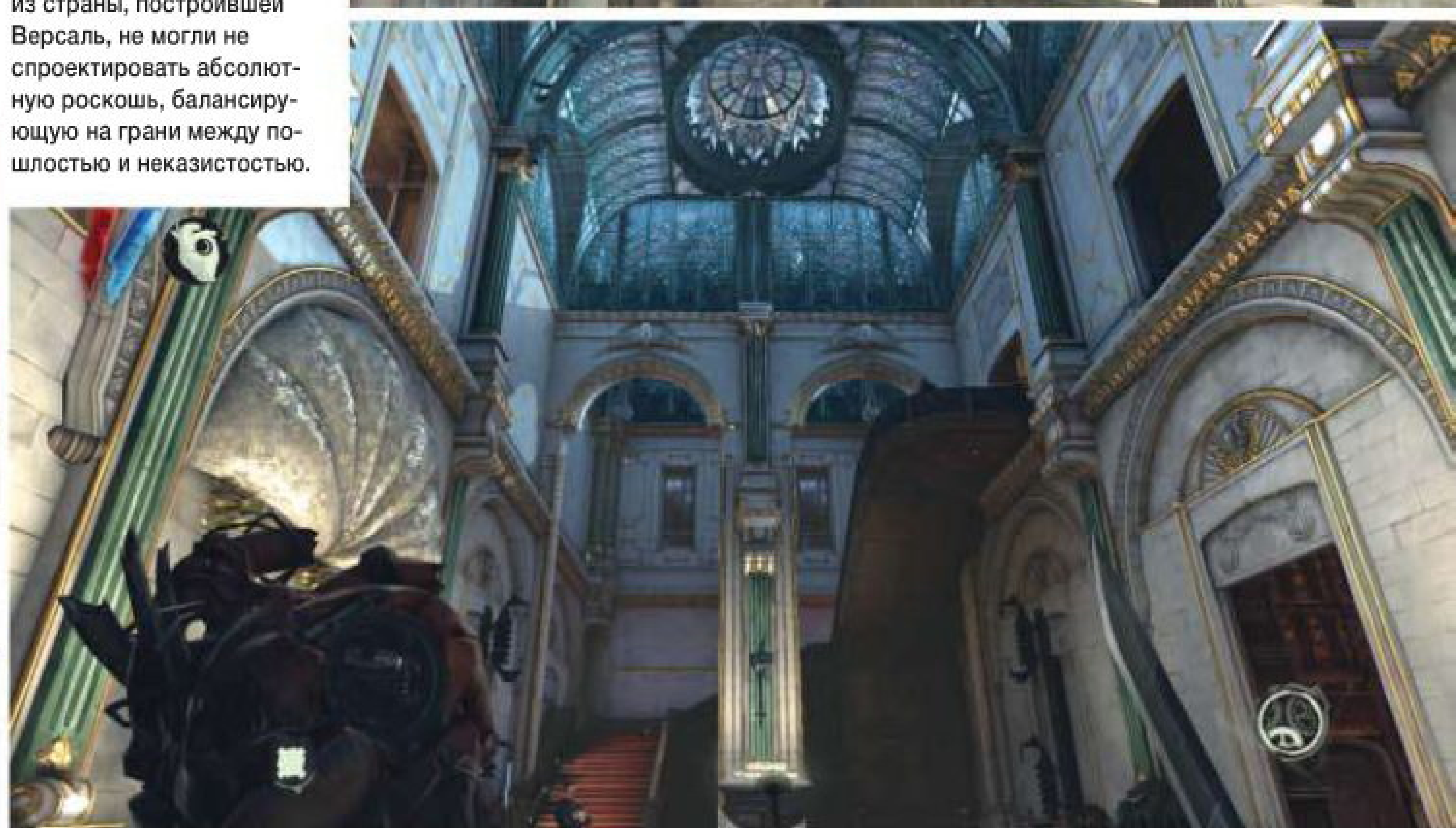
Как только в дом пришла тирания, красные баннеры сменили голубые, а на стенах объявились портреты лорда-регента. И только этот напуганный парнишка поможет нам вернуть все назад.



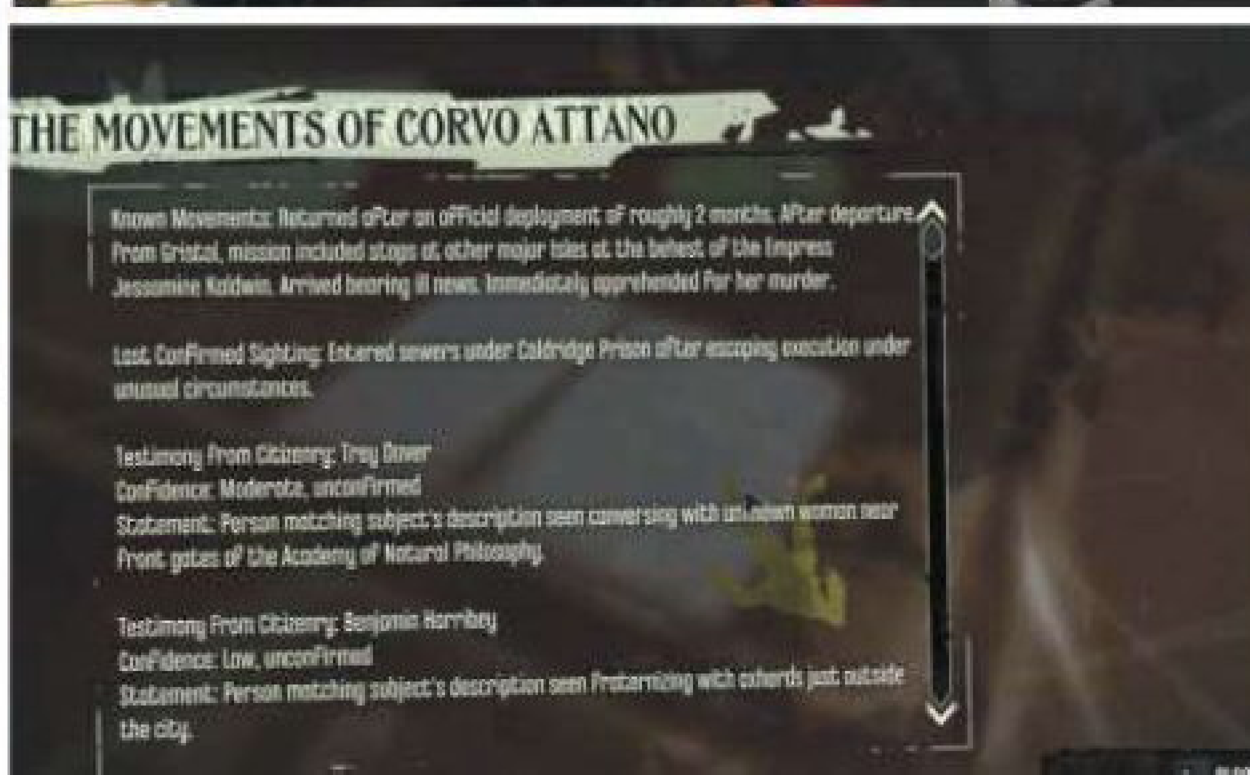
Периодически Корво встречается с Аутсайдером – древним скучающим богом, срисованным с Саймона из сериала Misfits.



Каждый дом в Dishonored смоделирован с какой-то особенной любовью. Интерьеры, впрочем, тоже не подкачали.



Архитекторы и художники из страны, построившей Версаль, не могли не спроектировать абсолютную роскошь, балансирующую на грани между пошлостью и неказистостью.



Отчеты о поведении Корво – вроде бы самое любопытное чтиво в игре, но на практике там нет ничего интригующего.



Единственный кадр в игре, когда можно увидеть Корво.



А в «хорошей» концовке они подружатся и вместе спасут мир!



▲ Антон Соколов – ученый, изобретатель, натурфилософ, художник и стоик. Интеллигентная смесь Григория Распутина с Леонардо да Винчи.

кстати, симпатичное – Виктор Антонов, некогда создавший визуальный дизайн Half-Life 2, свой хлеб ест не зря. Хоть и утверждает он, что Данволл срисован с Эдинбурга, но у столицы империи все-таки больше общего с Городом-17. Преобладание металла в качестве заполняющего материала, кирпичные дома, индустриальные техномонстры и высоченные объекты – все это выглядит монументально и роскошно. Я понимаю, почему в игре так мало оригинальных уровней – художники и дизайнеры пускали свой талант вширь, а не вверх. Башня Эмили, железная дорога в затопленном квартале, винокурня, штаб-квартира надзирателей, огромный маяк, защитные сооружения – я хочу верить, что каждую локацию заботливо рисовали от руки, чтобы потом, совместно с левел-дизайнерами, воссоздать ее на движке Unreal Engine.

Который, в свою очередь, лишний раз доказал, что текущее поколение консолей заметно подзадержалось на этом свете. Технические ограничения – а их на современных персональных компьютерах не должно быть в принципе – заметно портят картинку. Угловатые объекты, размытые текстуры, триггерные проблемы – у меня как-то раз солдат вообще из-под земли вырос. Трупы исчезают, стоит только на секунду отвернуться. Говорят, это все можно отредактировать в конфигурационном файле, но я как-то отвык править руками то, что обычно дают поменять в официальных опциях. Лица карикатурные (стилизация, но неудачная), безобразные (даже в Alice: Madness Returns кокни посимпатичнее), зато анимацию им делали на студии Quantic Dreams, хотя и не сказать, что это особо заметно – слой текстурного грима скрывает большинство эмоций. А вот управление в версии для ПК сделано идеально, с ярлыками на цифровых кнопках, что по нынешним временам большая редкость.

Мы обычно не объясняем оценки, но в данном случае требуется исключение, ибо резонанс уже возник. 7.5 – это не повод закрывать глаза на Dishonored, навсегда вычеркнув ее из списка приоритетов. Это просто сообщение о том, что игру перехвалили авансом (в том числе и «Страна Игр»), потому что ее реальное место не на одной полке с Deus Ex, Hitman или Thief, а там, куда вы обычно деваете одноразовые экшны с богатым, но совершенно лишним выбором. **СИ**

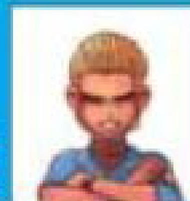


► Пьеро Джоплин – ученый, изобретатель, натурфилософ, инженер и вуайерист. Это он смастерил для Корво Аттано все его оборудование.



▼ Граффити и надписи частенько повторяются, причем посредством одной и той же текстуры.

Евгений Закиров



Need for Speed Most Wanted

ПОД СТАРУЮ ПЕСНЮ БРИТАНСКОЙ ГРУППЫ MUSE – СПАСИБО, ЧТО НЕ LINKIN PARK – НАВСТРЕЧУ СОЛНЦУ НЕСЕТСЯ МАШИНА. ПОРАЗИТЕЛЬНОЙ КРАСОТЫ ГОРОД СТРАННЫМ ОБРАЗОМ БЛЕСТИТ, ПЕРЕЛИВАЕТСЯ, СЛЕПИТ ЯРКИМИ ХАОТИЧНЫМИ ВСПЫШКАМИ, ПОДГОНЯЯ И НЕ ДАВАЯ УСНУТЬ ЗА РУЛЕМ. НЕОБЫЧНЫЙ, СЛЕГКА РАЗДРАЖАЮЩИЙ НРАВОУЧИТЕЛЬНОЙ ИНТОНАЦИЕЙ С ОТТЕНКОМ КАКОЙ-ТО НЕЛЕПОЙ ТАИНСТВЕННОСТИ ЖЕНСКИЙ ГОЛОС ОБЪЯСНЯЕТ ПРАВИЛА ИГРЫ И ВВОДИТ В КУРС ДЕЛА. НЕПРОМАТЫВАЕМЫЙ ТУТОРИАЛ, КОНЕЧНО, ЖУТКО РАЗДРАЖАЕТ, НО НАДО ТЕРПЕТЬ – НИКУДА ОТ ЭТОГО НЕ ДЕТЬСЯ.

СУБТИТРЫ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Платформа: PlayStation 3, Xbox 360, PlayStation Vita, Windows **Зарубежный издатель:** Electronic Arts **Российский дистрибьютор:** Electronic Arts **Разработчик:** Criterion Games **Мультиплеер:** vs, online **Обозреваемая версия:** PlayStation 3, PlayStation Vita **Страна происхождения:** Великобритания

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
PlayStation 3, Xbox 360, PlayStation Vita, Windows



Вспышки повсюду: пока Машина (следующие несколько минут – синяя) мчится в потоке хаоса, а игрок перед экраном разрывается между необходимостью следить за дорогой и не пропустить поворот и желанием узнать, есть ли у него все-таки шансы на победу или не стоит и рисковать, откуда-то из-за угла выскакивает один из участников заезда и со всей дури врезается в придерживающую мост колону. Зачем-то начисляют несколько Speed Points, но тут же просят не отвлекаться – надо на потеху публике исполнять чудеса на виражах. Недовольство повсюду: Машина (после аварии – желтая) кажется совершенно неуправляемой, слишком легкой, лишенной индивидуальности – как и все остальные, впрочем – отсутствующая через раз отметка о повороте выводит из себя (и заставляет заучивать маршруты), радовавшая прежде красота и проработка мегаполиса оборачивается мокрым ночным кошмаром (в соответствии слепящим лужам на асфальте) и предательским квадратным блоком, выступающим из стены как раз там, где сложнее всего красиво вписаться в поворот. После медитативной Forza Horizon дикий, первобытный темп Most Wanted вызывает лишь недоумение и неловкие вопросы, но это как раз вполне объяснимо. Все остальное же с трудом поддается оправданию.

Most Wanted – это игра, где Машина (из-за неудачного тарана пролетевшего на красный свет грузовика ставшая сиреневой) выступает агентом агрессивной удали, но не является при этом главным героем. Все хорошее, что есть в новом Need for Speed, связано с городом: хранящиеся в памяти картины окрашенных в розовый лучами закатного солнца высоток, в чьих стеклах отражается свет гаснущего дня, плохо освещенные стройки, на которых впору проводить соревнования по ралли, вводящие в транс потоки самых разных машин, встречающихся при переезде из пункта А в пункт Б. Мосты, которые пролетаешь всегда на запредельной скорости, трущобы, непонятные, но красиво урбанизированные районы – это все прекрасно. Любая гоночная игра позавидовала бы такому сеттингу, но Most Wanted – не она. Это экшн. И это не тот молниеносный разрушительный экшн на колесах, за который любили Burnout Paradise. Речь идет о весьма своеобразном эксперименте над тем, что лучше было бы оставить в покое; жанр такое не стерпит.

В Most Wanted есть одна валюта – Speed Points. По мере ее накопления открывается все остальное, но самое главное – заезды Most Wanted, победителям которых дарят новые крутые авто. В зависимости от того, за рулем какой машины (их надо искать на улице, не в автосалоне) оказался игрок, меняется подборка соревнований. Вы не можете пройти одни и те же заезды на разных машинах, и не можете схитрить, чтобы пройти соревнование на купленной машине покруче, чем у других участников. Все честно. Надо ли тогда вообще завершать упомянутые “уровни”, если можно просто кататься по городу, безобразничать, копить очки и просто побеждать в финальных заездах? Теоретически – нет, на практике – обязательно, потому что за первое и второе места дают улучшения для конкретно этой Машины (теперь цвет и вовсе не определить – освещение такое, что красное кажется синим), и они действительно помогают добиться успеха. Плюс, важно с каким авто пытаться пройти те же MW-заезды – к «боссу» лучше модифицировать машину по максимуму.



Город потрясающе красивый, но далеко не всегда удобный для проведения гонок.

7.5
ОЦЕНКА



ЗА АРТ-ДИЗАЙН
ЗА МУЛЬТИПЛЕЕР

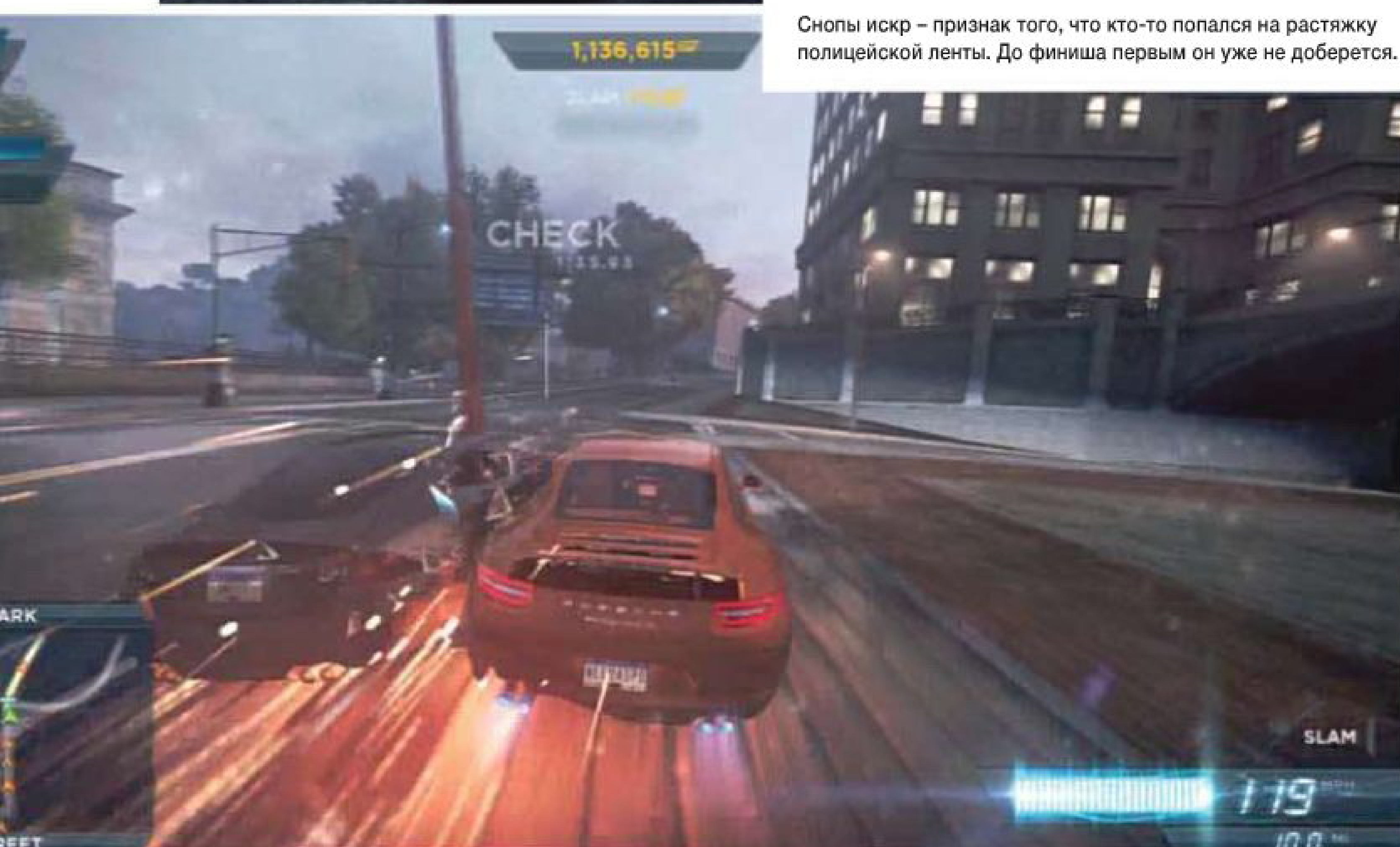
Искать простые авто по городу можно часами – и радость от бесплатной находки быстро сменится печалью и презрением к рутине: прокачивать их надо заново, следовательно, снова пять заездов из традиционной подборки. Осуществляется переключение между отправленными в гараж машинами довольно просто – с помощью системы Easydrive, позволяющей совершать все необходимые действия крестовиной, без необходимости плутать по дополнительным меню. Там же на лету можно ставить маячки до следующих гонок, менять апгрейды и перезапускать последнюю гонку – полезная функция, учитывая, что возвращаться после спидрана через весь город только потому, что в очередной раз не смог взять первое место, страшно утомляет. Расстояния тут огромные.

Поначалу все описанное выше воспринимаешь в штыки, и ситуацию могут исправить только две вещи: либо во-



ИСКАТЬ ПРОСТЫЕ АВТО ПО ГОРОДУ МОЖНО ЧАСАМИ – НО РАДОСТЬ ОТ БЕСПЛАТНОЙ НАХОДКИ БЫСТРО СМЕНИТСЯ ПЕЧАЛЬЮ И ПРЕЗРЕНИЕМ К РУТИНЕ





Снопы искр – признак того, что кто-то попался на растяжку полицейской ленты. До финиша первым он уже не доберется.









Most Wanted для PlayStation Vita радует и разочаровывает одновременно. По сути являясь копией «старшей» версии, она лишена главных ее характерных черт – яркой, интригующей графики и азартного мультиплеера. Плюс, она еще смело игнорирует все технические особенности самой консоли – максимум, что позволяют сделать, так это пальцем куда-нибудь ткнуть. И все. Отсутствие полноценного мультиплеера можно простить – он и не был нужен, по сути, в портативной-то игре. Но визуальная бедность сразу бросается в глаза: игра будто работает в разрешении чуть ниже экрана PSV, начинает сильно тормозить на высоких скоростях, слепит квадратным пикселизованным сиянием фар вдалеке, за которым решительно ничего не видно, но самое главное – превращает прекрасный город в мешанину серых блоков, смазанных чем-то вроде блестящего жира. Но при этом сохраняет все челленджи и масштабы. И кое-как поддерживает связь со старшей версией: трофеи разные, прохождение не учитывается, но ранги и Speed Points общие. Так что заезды Most Wanted открываются и там, и там одновременно. Пустяк, конечно, но приятный. Впрочем, ради него я бы совершенно точно не рекомендовал брать обе версии – предпочтение лучше отдать все же старшей.

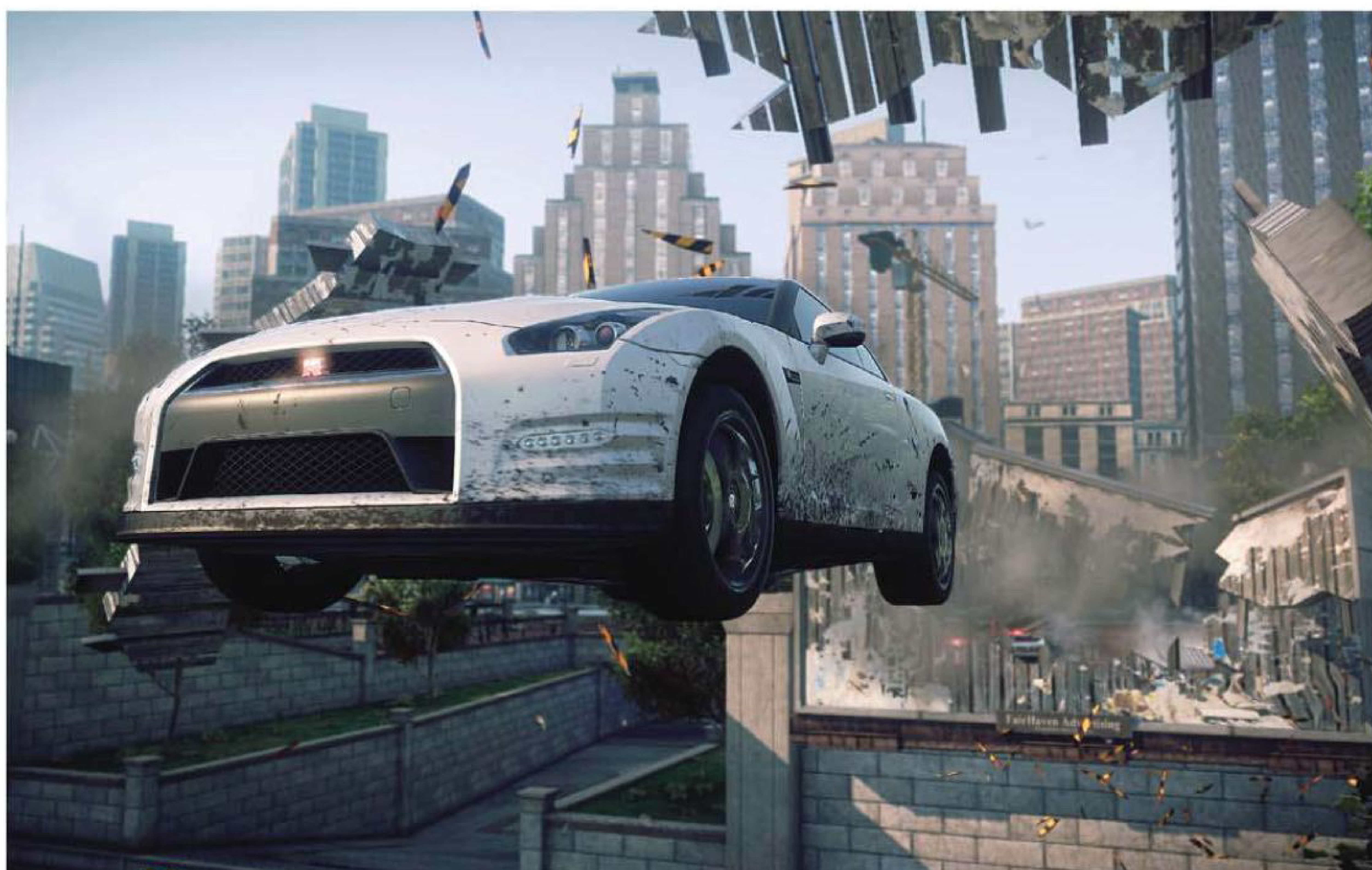
время включенный мультиплеер, где безделье приобретает азартный характер, либо своевременная заварушка с полицейскими – погоня дает распробовать вкус Most Wanted и заставляет взглянуть на ситуацию иначе. Все это ради веселья. Когда играешь в компании друзей и мчишься от одного испытания к другому, выполняешь какие-то нелепые задания, так и норовишь столкнуть кого-нибудь, направить его в стену, как-нибудь сделать так, чтобы приятель по чату разбился вдребезги, а тебе насчитали бы за это дополнительные очки. Когда у тебя на хвосте сидит полиция, а ты в этот момент принимаешь участие в нелегальной уличной гонке, в голове вертятся две идеи. Первая предлагает все бросить, потому что разглядеть за снопом искр, яркими водоворотами сирен и прочими «сопутствующими элементами», простите, «кайф» крайне сложно – однако можно и нужно. Надо заставить себя понять и принять простодушное настроение, восторженную философию разрушения и жажды скорости, неоднократно воспетые Criterion и раньше, – и тогда по пять раз перепроходить челленджи в разных машинах будет не то чтобы веселее, но ощутимо проще. И приятнее.

Сильно смущает тот факт, что онлайн и оффлайн разнесены между собой – выполнив челленджи в сингле и заработав классный апгрейд, приходится быть готовым к повторению подвига уже в мультиплеере. Волшебная система Autolog в сингле тоже работает, причем совершенно прекрасно и одновременно подстегивая на новые свершения. Пролетаешь так мимо камеры, и тут же на экран выводится информация – такой-то из ваших друзей проехал этот участок на скорости выше, а также прошел то соревнование за такое-то время. Сперва стараешься не отвлекаться, но потом азарт хватает за горло и начинаешь специально искать заезды, в которых можно побить рекорд приятеля.

Самое интересное в Most Wanted – это исследование города, попытки найти новую машину, разбить какой-нибудь щит с логотипом одной из студий-разработчиков EA, беспечная езда ради собственного удовольствия. Хотя сразу понятно, ради чего стоит стараться – Most Wanted соревнований – про них забываешь довольно быстро, потому что выполнение этих условий не дает вообще ничего. Criterion все задумывали ради фана. Если его нет – все тщетно.

Непонятно, что здесь делать, если пройти игру можно за вечер-два, а остальным никто заниматься не обязывает

Как сложить это в цельную картину? Никак: Most Wanted и не старается понравиться, вещает на другой частоте. Вдумайтесь: все сто с лишним машин, которые может заполучить в свои руки игрок, доступны ему изначально – надо только покататься по городу и найти. Единственная причина проходить Most Wanted как соревновательную дисциплину – диковинные авто и ачивменты, что, согласитесь, стимул так себе. Из-за этого отношение к новой игре Criterion именно такое: непонятно, что здесь делать, если пройти игру можно за вечер-два, а остальным никто заниматься не обязывает. Резвиться и с улюлюканьем врезаться во все подряд? Именно так. Однако это надоедает быстрее, чем хотелось бы. **СИ**





▲ Есть что-то странное в необходимости разбивать щиты с логотипами Electronic Arts и внутренних студий-разработчиков.



▲ Нитро дают за первое место в первой же гонке. И так надо сделать с КАЖДОЙ найденной машиной.

Погони блюстителей правопорядка за уличным гонщиками – это именно то, что заставляет любить и ненавидеть Most Wanted. Затея очень крутая: прямо во время блужданий по городу или самих гонок участников начинают преследовать полицейские и активно им мешать – причем всем сразу. Это классно, потому что иногда они помогают обойти соперников. Это страшно бесит, потому что из-за мельтешения на экране очень легко пропустить поворот (это фатально, придется начинать с самого начала), либо они резко таранят и... убивают. Еще они пользуются всеми трюками из Hot Pursuit – могут растянуть ленту с шипами; один раз попался – победы не видать, одни снопы искр.



Аня
Галкина

Street Fighter x Tekken

СЕГОДНЯ УЖЕ НИКТО НЕ ВСПОМНИТ, НО ПОЛГОДА НАЗАД АНОНС STREET FIGHTER X TEKKEN ДЛЯ PSV СТАЛ ПРИЧИНОЙ СКАНДАЛА И ДЕТСКИХ ОБИД В АДРЕС CAPCOM; КОМПАНИЯ НЕ УСПЕЛА АНОНСИРОВАТЬ НОВЫХ БОЙЦОВ В ПОРТАТИВНОЙ ВЕРСИИ, КАК ИХ УЖЕ НАШЛИ НА ДИСКЕ ДОМАШНЕГО РЕЛИЗА, И КАК С ЭТИМ ЖИТЬ, ОБИЖЕННЫЕ ГЕЙМЕРЫ ПОНЯТЬ НЕ МОГЛИ. ПРОШЛО ВРЕМЯ, ВЕРСИЯ ДЛЯ PLAYSTATION VITA ПОСТУПИЛА В ПРОДАЖУ, НО ВМЕСТО ТРИУМФА И ВСЕНАРОДНОЙ ЛЮБВИ ЕЕ ВСТРЕТИЛИ ВЯЛЫЕ ХЛОПКИ КРИТИКОВ – ЭТО ВСЕ ОЧЕНЬ ПОХОЖЕ НА ТО НЕЛОВКОЕ ЧУВСТВО, КОГДА ОПАЗДЫВАЕШЬ НА ЧЕЙ-ТО ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ. НА МЕСЯЦ. НО ПОДАРОК ПРИНОСИШЬ, И ОДЕТ НАРЯДНО.



УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows, PlayStation 3, Xbox 360, PlayStation Vita



◂ Вместо того чтобы вычистить конюшни и убрать ненужное – гемы, пандору – Capcom будто назло занимается совсем не тем. Теперь вот – режим, где бойцы сразу сражаются в режиме пандора. Но зачем?!

7.0
ОЦЕНКА



Платформа: Windows, PlayStation 3, Xbox 360, PlayStation Vita **Зарубежный издатель:** Capcom **Российский дистрибьютор:** «1С-СофтКлаб» **Разработчик:** Capcom **Мультиплеер:** vs, local/online **Обозреваемая версия:** PlayStation Vita **Страна происхождения:** Япония

Street Fighter x Tekken на PSV – это файтинг для тех, кого уже разместили в шаблон для конвейера Capcom, и кто уже сидит на крючке – не вырваться, только радуйся новым релизам. Точная, разве что в зеркало смотреть нельзя – графика некрасивая – копия версии для домашних платформ фейерверком стреляет во все направления разом. Тач-управление – нате, пожалуйста, тут можно и пальцами по экрану стучать, и пальцами по задней крышке отбивать чечетку, и кнопки нажимать все сразу. Достижение, прямо скажем, довольно странное: у представителя homo sapiens нет столько пальцев на руках, чтобы пользоваться всеми благами новой схемы управления. Никого это не волнует: с техническими тонкостями новой консоли разобрались, требования выполнили, а здравый смысл пусть перекурит в сторонке – он миллион копий не продаст.

Мне бы хотелось встретиться с теми людьми, которые действительно считают, что онлайн-мультиплеер в портативных версиях – это именно то, что нужно современным геймерам. Или, скажем, Cross Play – чудная (ударение ставится как угодно) возможность сражаться онлайн с владельцами домашней консоли. Это какой-то по-пинчоновски заговорщический взгляд на баланс и веселье: у одних есть удобное управление и возможность заменить джойстик со временем, у других – непонятные постукивания по всей консоли, которые, во-первых, не сказать что очень уж эффективны (да и изучать такую схему управления не хочется совершенно), во-вторых, не дружат с бережливостью – и месяца не пройдет, как ваша карманная консоль постареет на десять лет и, скорее всего, потребует замены. В чем же, простите, удовольствие?

Capcom удалось реализовать множество технически смелых задумок, часть контента адаптировать под портативную консоль – но сама игра, сама идея, геймплей, все вот это, что сложно сформулировать списком из "выполненного к пятнице", не изменилось вообще никак. Зачем оставили гемы? Почему для людей, которым мультиплеер не важен (не в метро же играть!), подарили только один режим, да и тот, по сути, бесконечный Arcade? Я, безусловно, страшно рада за Capcom – первыми сделали Cross Play возможным! Но это бессмысленно: приоритеты перепутаны, цели не ясны, что с этим делать – непонятно. На вопрос "кто будет в это играть" ответа нет, да и поздно уже спрашивать. **СИ**

Андрей Окушко



Anno 2070: Deep Ocean

В КОТОРЫЙ УЖЕ РАЗ УБЕЖДАЮСЬ: ТОЛКОВЫЕ ЭКОНОМИЧЕСКИЕ СТРАТЕГИИ УМЕЮТ ДЕЛАТЬ ТОЛЬКО В ГЕРМАНИИ. РЕДКИЕ ИСКЛЮЧЕНИЯ ИЗ ПРАВИЛА ЛИШЬ ПОДТВЕРЖДАЮТ ЕГО, НО У НАС КАК РАЗ ПРИМЕР КЛАССИЧЕСКИЙ. RELATED DESIGNS – НЕМЕЦКАЯ СТУДИЯ, А СЛЕДОВАТЕЛЬНО, И ДОПОЛНЕНИЕ DEEP OCEAN К ВЕЛИКОЛЕПНОЙ ANNO 2070 ДОЛЖНО БЫЛО ВЫЙТИ ОТЛИЧНЫМ.

Платформа: Windows **Жанр:** strategy.real-time.sci-fi **Зарубежный издатель:** Ubisoft Entertainment **Российский издатель:** «Новый Диск» **Разработчик:** Related Designs **Мультиплеер:** до 4 человек **Обозреваемая версия:** PC **Страна происхождения:** Германия

Deep Ocean – игра для тех, кто готов развивать свой маленький уютный мирок неделями. Огромные карты с большими и маленькими островами, серьезнейшая экономическая система с тремя уникальными «расами», торговые пути и дипломатия – все это требует вдумчивого подхода. К счастью, ошибки здесь исправить реально, и «шаг влево, шаг вправо» не карается немедленной смертью. И пусть военные действия в миссиях случаются, но нам обычно дают к ним подготовиться. Как и в оригинале.

Что же новенького? В первую очередь превращение «третьей лишней» нации (Techs) в полноценную. С возможностью развивать города до упора и строить собственные уникальные суперздания-монументы. Этого давно требовали игроки, которым надоел выбор между «промышленниками» и «экологами». Что ж, получите и распишитесь, дамы и господа. «Высоколобые» отныне ничем не уступают двум извечным антагонистам.

Изменилась и ситуация в энергетической сфере. Новая постройка (Energy transmitter) позволяет передавать электричество «по воздуху» с острова на остров. С запасами угля на основном «континенте» не сложилось, а вам до зарезу нужно запитать кучу фабрик? Оккупируйте соседний, где ресурсов хватает, и помогайте сами себе инновационными методами. Что интересно, сделать это мирным путем можно, даже если остров находится в чужом владении. Ведь теперь территории разрешили покупать, не развязывая войны. Подбросили новую «игрушку» и агрессорам – аналог авианосца Atlus. Однако боевые действия по-прежнему остаются в Anno 2070 на втором плане, это же градостроительная стратегия, а не классическая RTS в стиле «обвел рамкой – всех вынес».

Deep Ocean немыслима без торговли, не каждый остров производит все товары, значит, придется лично устанавливать торговые маршруты и назначать на них корабли. Хотя проблем с этим никаких нет – разобраться в схеме смогут и новички, а автоматическая перевозка грузов работает как часы. Если же боитесь, что вас ограбят по дороге, берите новехонькие подлодки – после выхода Deep Oceans весь маршрут может проходить в глубинах океана. И всплывать нужно лишь для захода в надводный порт.

На закуску у нас мини-кампания (пяток миссий) про исследования в области энергетики и трио миссий. Вся восьмерка, правда, больше подходит для изучения новых возможностей и серьезного вызова нам не бросает. Зато раскрывает очередные страницы истории мира Anno 2070, где продолжаются катаклизмы, жить становится все тяжелее, и лишь редкие островки стабильности еще борются с наступающим хаосом.

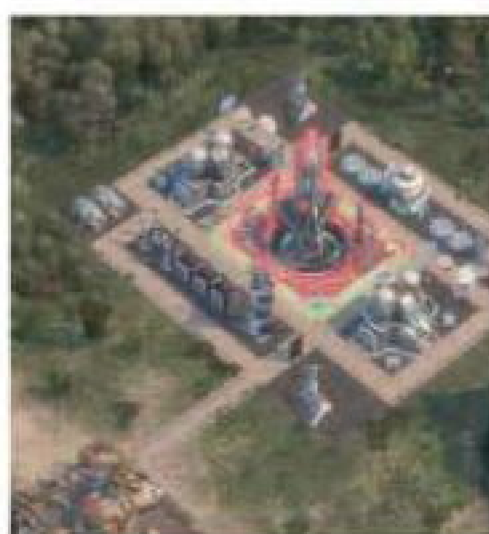
Deep Ocean за свою цену – неплохой аддон. Доведение до ума системы фракций, передача энергии через пространство и подводная торговля – вполне достаточный список нововведений за требуемую цену, а порядка полусотни построек и несколько появившихся юнитов станут приятным дополнением к этому. А так как небольшие DLC и мировые события продолжают делаться разработчиками регулярно, Anno 2070 точно ждет блестящее будущее. В отличие от вселенной, где происходит действие. **СИ**





▸ Догнать и уничтожить: эскортные миссии по-прежнему неплохой источник дохода. И отношения с другими «странами» улучшают, кто ж любит пиратов?

▾ Вот он, волшебный шпиль, отправляющий электричество в путешествие хоть через полмира.





▸ Ebashi-San – один из главнейших NPC-ученых, фанат развития энергетики.



ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ



КУДА КАТИТСЯ МИР...

Страшилка о глобальном потеплении, которой пугают нас сейчас, в Anno 2070 стала реальностью. Континенты ушли под воду, на поверхности остались лишь редкие клочки суши, на которых транснациональные корпорации борются за ресурсы и просто за свое существование. От безысходности человечество наконец-то начало осваивать глубины океана, строя поселения в том числе на дне морском. Мрачноватый, в общем, получился сюжет, чем-то напомнивший «Водный мир». Кстати, аналоги гидроциклов из последнего иногда попадаются и в игре от Related Designs.





Андрей Окушко

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows

King's Bounty: Воин севера

◂ Магия рун – занятная штука. И обычно стоит недорого – прекрасно подойдет классу воина.

▴ Рунные чародеи наносят тройной удар. Да, глупо враги под него подставились…

ДАЛЕКИЕ СЕВЕРНЫЕ ЗЕМЛИ, НАСЕЛЕННЫЕ СУРОВЫМИ ВИКИНГАМИ, МЕДВЕДЯМИ И ЙОТУНАМИ СТАЛИ АРЕНОЙ «KING'S BOUNTY: ВОИН СЕВЕРА«». ВПРОЧЕМ, ИСТОРИЯ ЛИШЬ НАЧИНАЕТСЯ НА ЗАСНЕЖЕННЫХ ОСТРОВАХ, А ДАЛЬШЕ ГЕРОЙ, ОЛАФ, ПОСЕТИТ МАССУ ИНТЕРЕСНЫХ МЕСТ И УЗНАЕТ МНОГО НОВОГО О МИРЕ.

Платформа: Windows Жанр: strategy.role-playing.turn-based Зарубежный издатель: 1C Publishing EU Российский издатель: «1С-СофтКлаб» Разработчик: «1С-СофтКлаб», Katauri Мультиплеер: отсутствует Обозреваемая версия: PC Страна происхождения: Россия

7.5
ОЦЕНКА

Достоин ли «Воин севера» двух предыдущих частей? Более-менее. Более – потому что бои по-прежнему интересны, заставляют думать мозгами как между ними (в процессе сбора армии), так и непосредственно во время сражения. Какое заклинание применить? Походить грифонами сейчас или подождать? Накопить ярости на мощнейшее умение валькирий или вдарить сразу, но слабым, не дожидаясь хода скелетов-лучников? Десятки вопросов встают перед нами в битвах. А их на пути Олафа будет немало.

Новый герой, новые земли, что к этому должно прилагаться? Правильно, юниты и заклинания. Добавленные отряды в основном представлены северянами с весьма интересными особенностями. Ярлы умеют давать дополнительные ходы соратникам, викинги таранят щиты противников, а пращники обрушивают на скопления врагов град камней. Впрочем, нечто подобное мы видели и раньше, а вот набор заклинаний школы рунической магии гораздо интереснее. «Магический снаряд» наносит повышенный урон всяческим волшебникам, «Безвременье» продлевает эффекты, наложенные на юнит, а «Отрицание» – наоборот, сокращает их время действия. Это не полный список, но, думаю, понятно, в драках стало еще интереснее. Да и система рун поможет увеличить атаку или обороniться от мощного удара.

А вот с путешествиями все не так прекрасно. В «Воине севера» гораздо больше линейности, чем в прошлых King's Bounty, так, дальше четвертого островка вы не попадете, пока не справитесь с первым боссом и не закончите сюжетный квест. Почему? Непонятно, раньше-то всегда позволялось украсть карту соседнего острова и сплавать туда, позаимствовав из-под носа монстров сокровища. Отныне же новые территории часто открывают только по сценарию. А вот «кражи» как раз упростили – почти в самом начале лошадке приделают крылья. Уводить у бродящих по глобальной карте отрядов руны, кристаллы, заклинания и золотишко при помощи любимого пегасика – милое дело. Заодно можно и парочку побочных квестов выполнить, не отвлекаясь на сражения. Хотя драться все равно придется, ведь игра эта – в первую очередь про баталии.

А что же сюжет? Прямо скажем, он не гениален, но и не провален, так, чуть выше среднего. Диалоги иногда радуют, а иногда печалят. Фирменный юмор проявляется редко, но некоторые истории просто шедевральны. Например, про то, как викинги собирались отправить остров орков в преисподнюю. В общем, лучше читать все, чтобы ничего интересного не пропустить. Во всяком случае, при первом прохождении. Будет ли второе? Если вы поклонник сериала, то наверняка. Хотя скажу откровенно: «Воин севера» – топтание на месте в сравнении с глобальной модификацией «Красные пески». Вот уж где концепцию King's Bounty переработали, заставив засиять новыми красками. Не пора ли разработчикам игры начать сотрудничать с создателями этого мода? **СИ**



▴ Навыки героям переписали, а скальду, аналогу паладина, еще и добавили уникальный набор «песен»-баффов.



ДЕВЫ БИТВ

Вместо жен или оруженосцев в «Воине севера» красавицы-валькирии. Носить предметы они, правда, не умеют, зато обучены принимать их в жертву для поднятия собственных уровней. Учтите, что эта особенность раскрывается лишь в мануале, и ее легко упустить из виду. А еще каждая дева битвы дает бонусы (например, увеличивает приход золота за бой или ярость героя) и дарит дополнительный способ атаки, для которого потребуется та же ярость. В общем, нечто вроде помеси шкатулки ярости или дракончика с прошлыми спутниками/спутницами получилось. Вполне работоспособной помеси, отмечу.



Андрей Окушко



Вечный город взят, Египет и Ближний Восток наши – восстановим единую Империю!



В гавани Константинополя пожар, и местный аналог следственного комитета готов взяться за расследование.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Mac OS, Windows

Crusader Kings II: Legacy of Rome

ИДЕЯ ИМПЕРИИ, ОХВАТЫВАЮЩЕЙ ОЙКУМЕНУ, И СЕЙЧАС БРОДИТ В УМАХ НАШИХ СОВРЕМЕННИКОВ. НЕТ-НЕТ ДА ПРОРЫВАЯСЬ СТАТЬЯМИ НА ТЕМУ ОДНОПОЛЯРНОГО МИРА, ГДЕ ОДНА СТРАНА ДИКТУЕТ ПРОЧИМ, КАК ПОСТУПАТЬ. А ВЕДЬ КОГДА-ТО ТАКОЕ СВЕРХГОСУДАРСТВО СУЩЕСТВОВАЛО, ОХВАТЫВАЯ ВСЕ ЗЕМЛИ ВОКРУГ СРЕДИЗЕМНОГО МОРЯ...

СУБТИТРЫ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Платформа: Mac OS, Windows Жанр: strategy.real-time.historic
Зарубежный издатель: Paradox Interactive Разработчик: Paradox Development Studio
Мультиплеер: до 32 человек Обозреваемая версия: PC
Страна происхождения: Швеция

6.0
ОЦЕНКА

Возрождать ее мы и будем во втором масштабном дополнении к глобальной стратегии Crusader Kings II, если начнем играть за византийского императора в любое время – с середины XI века до середины XIV. Басилевсом быть классно – тебе подчиняются десятки вассалов, по первому слову отправляясь на войну ради будущего величия Рима. Если же вассалов не хватает, к услугам игроков-стратегов новая опция – постоянная армия-свита. Пусть она требует денег, зато ее командиры никогда не проявляют недовольства в стиле «Хотим домой, надоело воевать!». Правда, по-моему, это наполовину чит-код – разросшейся личной свитой легко устроить блицкриг любому государству, хоть маленькой Литве, хоть огромному Фатимидскому султанату. Но и не пользоваться нельзя – враги-AI активно тратят лишние денежки на мечников, лучников и прочих рыцарей.

Императором быть не только здорово, но и весело. Ворох новых событий, придуманных разработчиками, не дает заскучать. То триумфа народ требует, то на скачках колесниц надо ставки делать, то евнух ко двору с предложениями верной службы заявится. Сиди, думай, решай что предпринять – басилевс же ты, а не кто-то другой. Только жать на кнопки выбора с бухты-барахты не стоит, обидите ненароком вассала, а он раз – и начнет войну за независимость. И друзей подключит, дави потом восстания от Балкан до Северной Африки.

Да, императором быть немного страшно – а ну, как не справишься? Потеряешь завоеванное предыдущими правителями, запрешься в уютненьких стенах Константинополя, мечтая сохранить хотя бы столицу. Еще одна «фишка» от Paradox только ухудшает ситуацию – в каждой большой стране теперь действуют десятки фракций. Одни требуют автономии, другие уменьшения власти короны, третьи вообще наглеют до такой степени, что предлагают посадить на престол братишку или сестренку государя. Прохлопаете момент – и вот уже подданные сбились в волчью стаю и нагло предъявляют свои требования императору. Не пойдете на компромисс – получите гражданскую войну со всеми ее прелестями. И всеобщую ненависть к тирану, предвестницу грядущих братоубийственных столкновений.

Вот только играть за какие-то другие страны, кроме Византии, в Legacy of Rome не так захватывающе. Свита с фракциями есть и у них, но нет какой-то особенной идеи, что заставила бы купить дополнение (в прошлый раз такой стала возможность управлять мусульманскими династиями). Вопрос на засыпку: а оно надо? Надо, если слова «Римская империя» для вас не пустые звуки. Нет – во всех остальных случаях. По-моему, Paradox пора приостановить бесконечный процесс производства больших и маленьких DLC (особенно «радующих» глаз добавкой десятка портретов правителей). И сосредоточиться на главном: Europa Universalis IV. **СИ**



▸ Родственников басилевса можно ослеплять и кастрировать. Жестоко? Так и время суровое – «Темные века» как-никак

ПОДКУПАЙ И УБИВАЙ

Фракции в Legacy of Rome действительно напрягают, и бороться с ними непросто. Можно задабривать лидеров и их сторонников деньгами и землями, снижая градус напряженности, но помогает плохо. Другой вариант – подослать убийц. Но если ваше участие вскроется, ждите беды: отношения с вассалами ухудшатся, и междоусобица начнется еще раньше. Помаявшись с полсотни виртуальных лет, ненароком задумаешься: неужели в жизни реальных правителей было все так плохо? Как-то же даже не лучшие из них удерживали страну единой, а тут и у опытных игроков возникают проблемы. Короче, патч с уменьшением напряженности в студию!


Андрей Окушко

Elemental: Fallen Enchantress

БУДЕМ ОТКРОВЕННЫМИ: ПЕРЕДЕЛКА ELEMENTAL: WAR OF MAGIC (ПОЛУЧИВШАЯ ПОДЗАГОЛОВОК FALLEN ENCHANTRESS) – ХОРОШАЯ ИГРА. ХОРОШАЯ, НО НЕ ВЫДАЮЩАЯСЯ, НЕКОТОРЫХ ОЖИДАНИЙ ОНА ТАК И НЕ ОПРАВДАЛА, НЕСМОТРЯ НА ЧАСТИЧНУЮ СМЕНУ КОЛЛЕКТИВА РАЗРАБОТЧИКОВ И ПРИВЛЕЧЕНИЕ К ДЕЛУ ИЗВЕСТНЫХ МОДОДЕЛОВ.

Платформа: Windows Жанр: strategy.turn-based.fantasy
Зарубежный издатель: Stardock Entertainment Российский издатель: не определен
Разработчик: Stardock Entertainment Мультиплеер: отсутствует Обозреваемая версия: PC
Страна происхождения: США

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Windows





◄ Единственный сценарий (aka мини-кампания) пока полон багов, вся надежда на патчи.

▲ Демон, говоришь? Сейчас посмотрим, что ты супротив прирученного гигантского мишки сделаешь.

► В миссиях есть варианты выбора, и иногда это критично. Как в случае с загадочным «учеником чародея».



Увы, увы, увы, в Elemental: Fallen Enchantress нет главного – мультиплеера. Даже самый завалящийся хот-сит отсутствует, про сражения через Интернет вообще молчу. Да, искусственный интеллект развивается неплохо, дает прикурить даже на сложности «Easy», но этого маловато. Хочется-то настоящего драйва, неожиданных ходов, постоянного изменения ситуации. AI же пока обучен одной основной тактике: распространиться по карте, создать армию и напасть. Но ведь это не «Цивилизация»!

Основная прелесть Elemental – не столько в развитии своего государства, сколько в приключениях. Армия – это в первую очередь герои с приданными им войсками. Персонажи находят и носят уникальные вещи, они же владеют самыми сильными заклинаниями и выполняют квесты. Без них Fallen Enchantress превращается в самую обычную фэнтезийную TBS. Без них и без враждебного окружения, заставляющего нас постоянно держаться в напряжении.

Мир недружелюбен. Кругом последствия глобальной катастрофы, по окрестностям расхаживают тролли с драконами, и у одинокого поселенца шансы добрести до отдаленной цели лишь чуть больше нуля. Поэтому всегда и везде впереди идет отряд героев, поддержанный парой копейщиков с лучниками. Зачищая территорию, беря задания и разведывая обстановку – как в классических книгах о мирах «меча и магии».

Впрочем, технологии здесь тоже есть – мы как бы заново открываем забытые знания о древних временах, получая доступ к новым миссиям, снаряжению, заклинаниям. О, какие здесь заклинания, любая фэнтезийная стратегия обзавидуется. Построить между вашей и вражеской империей стену из гор? Легко! Обездвижить армию противника на глобальной карте? Нет проблем. Переманить на свою сторону чужой город? Реально. Конечно, мощные заклятья стоят дорого, и придется сначала развить экономику. Отдельные же потребуют еще и оплаты не в магической энергии, а в очках влияния, которые попробуй накопи.

Экономику, кстати, поднять не так просто, как в Civilization. Толковых мест для городов немного, и их придется поискать. Враг часто успевает первым, а выковырять его с занятых позиций обычно тяжело. Впрочем, дороги между мегаполисами и форпостами строятся автоматически, посему с переброской армии к местам будущих боев проблем не будет. И, как и в оригинальной игре, юниты можно создавать самому, выдавая им любые уже исследованные виды оружия и брони. Простор для экспериментов необычайный.

Но, как ни крути, Fallen Enchantress – не полноценное продолжение, это лишь улучшение War of Magic. Гигантский такой патч, что-то правящий, что-то добавляющий, а что-то и убирающий. Право слово, за два года можно было сделать и получше. Жаль, на большее, чем просто хорошая и качественная игра, не сподобились. **СИ**

7.0
ОЦЕНКА

«НАРОДНЫЙ» РЕДАКТОР

В редакторе Fallen Enchantress можно создавать и нации тоже. Способностей, на первый взгляд, немного, но сочетаний предостаточно. Вот пример: берем Betrayers с возможностью нанимать любых героев (и «темных», и «светлых»), и добавляем к ней Heroic, чтобы получать за квесты 50 единиц влияния. А ведь та же Betrayers за 500 очков позволяет переманить вражеский город на свою сторону. Готовое комбо, однако. Придется, правда, добавить расе какую-нибудь слабость, иначе не хватит очков генерации. Что ж, способность Uneducated (-10% к исследованиям) вполне подойдет. А компенсируем ее талантом героя Scholar: как раз +10% к исследованиям. Экспериментируйте – и у вас наверняка получится не менее «читерская» раса.



Анна Янилкина



online

СЕЗОННОЕ МЕНЮ СЕТЕВЫХ ИГР

НОЯБРЬ И ДЕКАБРЬ В МИРЕ MMO МОЖНО СМЕЛО НАЗВАТЬ МЕСЯЦЕМ СРАЖЕНИЙ НА РАЗЛИЧНОЙ ТЕХНИКЕ. В METAL WAR ПРЕДЛОЖАТ ПОКАТАТЬСЯ НА SCI-FI МАШИНАХ С РАКЕТНЫМИ УСТАНОВКАМИ, В MECHWARRIOR ONLINE ДАДУТ ПОРУЛИТЬ СОБСТВЕННЫМ БОЕВЫМ РОБОТОМ, А PLANETSIDE 2 И ВОВСЕ ПРЕДОСТАВИТ ВАМ ЦЕЛЫЙ АНГАР ВОЕННОЙ ТЕХНИКИ. ПРИ ЭТОМ СЕЙЧАС МОЖНО БЕЗ ПРОБЛЕМ ДОСТАТЬ КЛЮЧ НА ЗБТ WORLD OF WARPLANES ИЛИ ПОСВЯТИТЬ СЕБЯ ПРИСТАЛЬНОМУ ИЗУЧЕНИЮ БРИТАНСКИХ ТАНКОВ В WORLD OF TANKS. НЕКОТОРЫМ, ГОВОРЯТ, ОНИ ДАЖЕ НРАВЯТСЯ.



Planetside 2

PLANETSIDE2.COM

СКОРО И В РОССИИ

+ Приличный парк техники
+ Развитие персонажа
+ Масштабные бои
+ Отличная графика

Planetside 2 наконец-то обнажил перед общественностью свои громадные территории и пригласил всех желающих погрузиться в мир бесконечной войны. Когда будет русский релиз – еще не ясно, но на серверах Sony Online уже можно играть совершенно беспрепятственно. Сразу же по прибытии вам гарантируются: персонаж с оружием – 1 штука, невероятные просторы – 1 штука, танки, самолеты, БТР – в неограниченном количестве, и целая тонна адреналина.

Говорят, чтобы доехать из одного края континента в другой, потребуется несколько часов. При этом на масштабной карте раскиданы десятки ключевых точек, и одновременно происходят десятки сражений, в которых используется не только техника, но и пехота. Фактически Sony Online просто отринули все ограничения, которые еще оставались у сессионных MMO. Поэтому в Planetside 2 просто нет сессий, нет временных границ, нет границ пространству и нет границ совершенству. А вот война – есть всегда.



Rift: Storm Legion

RIFTGAME.COM, RIFTWORLD.RU

HOME, SWEET HOME

+ Новый максимальный уровень
+ Два огромных континента
+ 3 рейдовых подземелья
+ Система личных домов

Обновление Storm Legion – это как раз один из тех случаев, когда за задержку локализации хочется кого-нибудь покарать. Рифты, классы, подземелья – все это богатство уже доступно западным игрокам, которые вовсю резвятся на новых просторах Телары. Правда, не совсем ясно, зачем столько свободного места игрокам 55-60 уровня, но факт остается фактом: каждая локация дополнения по размерам обгоняет стартовый континент.

При этом наиболее интригующей фишкой в “Легионе Бурь” стали не рейдовые инстансы и пачка новых квестов, а система личных домов. Сделанная в классическом стиле, когда персонажа просто телепортирует в его личное обиталище, она предлагает совсем не классическую кастомизацию. Дом предстоит собрать вручную, из заранее заготовленных конструкций: помостов, столбов, мебели и украшений. А возможных вариаций, согласно промо-видео, нереальное количество, начиная от корабля в бухточке и заканчивая площадью с фонариками. Вы уже закончили с Пандарией? Тогда RIFT идет к вам!



Аллоды Онлайн: Владыки Судеб

ALLODS.MAIL.RU

ТЭП НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

+ Аллод Ирдрих
+ Новый максимальный уровень
+ Битва за Доминион
+ Новое рейдовое подземелье

Кажется, что Mail.Ru, как и Blizzard, никогда не устанут выпускать дополнения к своим Аллодам Онлайн, делая их только масштабнее с каждым годом. Вместе с третьим крупным обновлением “Владыки Судеб” игра перешагнула планку 51-го уровня, потолстела еще на один аллод и принесла в игру дух старого доброго PvP из Святых Земель. Да-да, того самого, который заставлял оглядываться на каждом шагу и лихорадочно проверять откат способностей.

Единственные, кому может прийтись не по душе новый аддон, – это те, кто очень любил Астральное противостояние в его изначальном виде. Что ж, им придется приготовить платок, пострадать, выплакаться... и броситься в бой с новыми силами. “Битва за Доминион” – так теперь называются сражения за аллоды – проходит не один раз в неделю, а каждый час на специальных полях боя в режиме захвата флага. Итоги подсчитываются раз в неделю, победители получают в распоряжение свои аллоды, и, конечно же, продолжают ежедневные сражения. А то, как известно, враг никогда не спит.



СТРАСТИ-МОРДАСТИ

Вы, наверное, заметили, что с годами в MMO сложилась устоявшаяся традиция праздновать Хэллоуин – с отдельными локациями, заданиями и костюмами. Ну, с World of Warcraft все понятно: там справляют десятки праздников. Но при этом во многих других онлайновых играх исправно отмечают только День всех святых и Рождество. А самое интересное – это то, насколько пользователям важен этот праздник! Например, игроки Guild Wars 2, которые не могли участвовать в праздновании из-за урагана "Сэнди", создали даже отдельную тему на форуме, где попросили администрацию продлить ивент. Правда, работники ArenaNet ответили отказом, сославшись на отсутствие времени из-за нового патча. К слову, разработчики Panzar им полная противоположность: они даже сделали целую отдельную карту для Хэллоуина, а вот ввести в игру новый режим или арену – вигвам, называется.



Darkfall: Unholy Wars

DARKFALLONLINE.COM

ЭТО СТРАШНОЕ СЛОВО – "ВАЙП"

± Новая система классов
+ Графические улучшения
+ Возможность создавать контракты
+ Изменения в территориальных войнах

Создать вроде бы ту же, но лишенную прежних недостатков игру? Многие об этом лишь мечтают, а вот Aventurine – все-таки реализовали. И теперь обновленный Darkfall обрел множество изменений как в графическом плане, так и в механике, обещая со временем стать еще лучше. Например, теперь во время своих путешествий игрокам придется выбирать определенную роль: мага, воина, целителя или рейнджера, получая полный набор способностей того или иного класса. Кроме того, кланы теперь смогут создавать различные контракты (например, на оказание помощи при защите города), в лучшую сторону изменилась механика территориальных войн, и в будущем будут переработаны лодки и осадные орудия.

А самый главный сюрприз в том, что старый Darkfall вместе со всеми персонажами канул в лету. Поэтому если вы решите вернуться, вам придется начинать все сначала. Нужно будет заново добывать экипировку, возводить альянсы, штурмовать города и налаживать отношения. А значит у вас появится отличный шанс исправить былые ошибки и наконец привести свой клан к настоящему успеху.



MechWarrior Online

MWOMERCS.COM

ГДЕ ТУТ КРАСНАЯ КНОПКА?

+ Симулятор боевого меха
+ Сменное оружие
+ Симпатичная графика
– Пока мало режимов и карт
– Требовательна к железу

На форумах уже сложилась основная тема беседы: кто-то называет игру симулятором боевого меха, а остальные гурьбой доказывают ему, что он не прав. Мол, "движения аркадные, реализмом и не пахнет". Позволю себе с ними не согласиться. Роботы из MechWarrior Online наиболее близки к тому идеалу, который выпестовали в нашем воображении фильмы и игры. Мехи именно такие, какими и должны быть: тяжелые, слегка неповоротливые и очень, очень прочные.

Бои здесь происходят на привычных уже тактических картах. Убить врага одним выстрелом никак не получится, и в лучшем случае этот процесс займет минуту, а в худшем и того больше. В остальном же все, как и всегда: тяжелые мехи сверкают непробиваемой сталью, легкие быстро лавируют между врагами, а издалека летят пучки ракет. Правда, к управлению и толпам несознательных игроков придется долго привыкать. Но возможность посидеть за рычагами огромной боевой машины и при этом буквально чувствовать каждое ее движение – поверьте, это правда того стоит.



Metal War Online

MWOGAME.COM

ТЕ ЖЕ ТАНКИ, ТОЛЬКО В ПРОФИЛЬ

± Аркадный бой
+ Наличие разнообразных модулей
– Немного карт и всего один режим
– Маловато техники

Соревнование "Отгрызи кусочек аудитории у World of Tanks" объявляется открытым! И один из участников – Metal War Online – уже вошел в стадию ОБТ с низкого старта. Прежде чем начать изливать желчь на подражателя, стоит принять во внимание несколько его плюсов. Во-первых, это футуристичный характер местной техники: у нее есть модули ракет, мины, энергетические щиты и завесы. Во-вторых, даже тяжелые машины здесь отличаются маневренностью, что делает бой более динамичным, чем в том же WoT. А в-третьих... Нет, все-таки третьего плюса не нашлось.

Как ни крути, а Metal War – это клон, хоть и своеобразный. Интерфейс и система исследования очень похожи на то, что мы видели в World of Tanks, машины делятся на привычных тяжеловесов, крепких середнячков, легких скаутов и артиллерию. При этом самыми интересными являются вторые. Они могут восстанавливать броню союзников и помогать в бою разнообразными девайсами. А вот остальные напоминают те же танки, только в исполнении авторов NFS: уж больно аркадная у них физика.

Андрей Окушко





▼ Новая графика такая яркая… А переключусь-ка я обратно, воевать сподручнее будет.

Боже, храни Короля!

ПОСЛЕДНИЕ НОВОВВЕДЕНИЯ В WORLD OF TANKS

ПАТЧ С ТАКИМ «КРУГЛЫМ» НОМЕРОМ, КАК 0.8.0, ПРОСТО ОБЯЗАН БЫЛ НЕСТИ В СЕБЕ КАКИЕ-ТО ОРИГИНАЛЬНЫЕ НОВОВВЕДЕНИЯ ДЛЯ WORLD OF TANKS. ТАК И СЛУЧИЛОСЬ: WARGAMING.NET СДЕЛАЛА ТО, ЧТО ДАВНО ПОРА – ПОМЕНЯЛА ГРАФИКУ. И ХОТЯ КАРТИНКА В ИГРАХ, ПО МОЕМУ СКРОМНОМУ МНЕНИЮ, НЕ ГЛАВНОЕ, НО «МИР ТАНКОВ» ДАВНО ЗАСЛУЖИЛ НОВУЮ ОДЕЖКУ. ПО КОТОРОЙ ЕГО И БУДУТ ВСТРЕЧАТЬ НОВЫЕ МИЛЛИОНЫ ГЕЙМЕРОВ ПО ВСЕМУ МИРУ.

Впечатления от графики, если честно, неоднозначные. Да, стало красивее, но засилье ярких цветов на большинстве карт отвлекает от главного – беспощадных сражений команда на команду. В глазах рябит и иногда хочется сделать все, как раньше. Что ж, откроем секрет, как все исправить: если выставить настройки на минимальные, краски потускнеют, перестав быть столь вызывающими. Это поможет многим еще и по другой причине – на слабых машинах картинка «выше среднего» серьезно нагружает «железо», не вовремя вызывая проседания FPS.

Однако хватит о красотах, увидеть их и так может каждый. В разы важнее появившаяся тогда же физика. И вот ее введение – просто прекрасная новость. Канули в Лету времена, когда выезд танка на отвесный склон заканчивался остановкой из-за упора в невидимую стену. Теперь все по-честному – с горочки, даже очень крутой, нетрудно скатиться вниз, в случае неудачи получив повреждения и даже сбив гусеницу. Говорят, бывали прыжки и со смертельным исходом, но мне лично их пока наблюдать не довелось.

▼ Еще одна «фишка», появившаяся недавно – расширенный экран статистики. Три окна с подробнейшей информацией о бое к вашим услугам.



Новая премиумная противотанковая САУ СУ-122-44 – настоящий зверобой с немаленьким уроном.

Можно воевать как раньше, а можно покупать «золотые» снаряды за кредиты. Стоят недешево, но помогут пробивать «толстых» противников.



FV215b – последний тяжелый британский танк. Ну, пока последний – в финальном варианте «тяжей» 10 уровня у англичан будет минимум два.



Массовые прыжки с гор потихоньку сходят на нет, народ возвращается к нормальной игре.

Хотя сообщения в стиле «Враг … самоуничтожился» в World of Tanks теперь нередки. В основном из-за всяческих речек – стоит погрузить бронированную машину в воду поглубже, как танкисты начнут волноваться. Не успеете выехать обратно до истечения таймера – пишите пропало, танк бесславно погибнет. Поэтому по краешку обрыва над озерцом лучше ездить осторожно, неровен час сорветесь – и путешествие обратно в ангар обеспечено.

С другой стороны, на знании этого факта можно построить особенную тактику. Если ваша машина обладает большой массой, попробуйте столкнуть врага в воду. Выйдет – получите особый фан. Нет – попытаете счастья в следующий раз. Да-да-да, размер (а, точнее, вес) теперь имеет значение. Как и мощность двигателя – тяжелые чудовища с отличными движками легко распихивают товарищей и неприятелей. А каких-нибудь «легких, но сильных» французов и вовсе отправляют в свободный полет. Немного преувеличиваю, правда, но идею вы поняли.

К счастью, первые недели после ввода физики уже прошли, массовые прыжки с гор, бодания на мостах и прочие околотанковые развлечения потихоньку сходят на нет, народ возвращается к нормальной игре. В которой что надо? Правильно, еще больше танков, хороших и разных. Просили? Получите – в World of Tanks в патче 0.8.1 появилась очередная (пятая по счету) нация – Великобритания. Радующая пока всего двумя десятками машин. Ну, как сказать «радующая» – скорее серединка на половинку.

Начинается все оригинально: англичане выделяются уже тем, что стартовым в их линейках является средний танк, а не легкий. Медлительный и неповоротливый, с отвратительной броней, зато отличной пушкой. Ехать на нем в гору устанешь, а вот тактика отстрела противников с дальней дистанции работает просто отлично. В перспективе – своеобразный конкурент «подкустовому выползню» МС-1, слишком заметный из-за своих габаритов, но с увеличенным уроном. Можно, конечно, на Medium Mark I заглядывать и в ближний бой, только шансы, что доедете целым, уж очень невелики.

Его наследникам (машинам невысоких уровней) частенько приходится следовать заветам «родителя». Просто потому, что с защитой у них все так же плохо. И пусть отдельные

экземпляры отличаются приличной скоростью, но удар не держат совершенно. Вот и прячутся «гордые» британцы по кустикам. Иногда решаясь на отчаянные (как ни странно, приносящие успех) прорывы. Или на секундочку выглядывая, чтобы отвесить парочку плюх и вернуться обратно за угол дома.

Благо у них есть интересное орудие (в нескольких вариациях) – Pom-Pom, напоминающее французские пушки с барабаном заряжания из-за стрельбы почти очередями и достаточно долгим (для низкоуровневых боев) временем перезарядки. И все было бы просто замечательно, если б снаряды этой пушки не «истирались об воздух». На определенной дистанции (где-то порядка 350 метров) они просто пропадают, вообще не нанося урона. Так что перестреливаться через всю карту на аренах средних или больших размеров (вроде «Малиновки») лучше, имея другую пушку. «Пом-пом» вам там не помощник.

Очередной рекорд был поставлен совсем недавно – на серверах зарегистрировался 40-миллионный пользователь.

«Четверка» за деньги

У меня для вас плохая новость: немецкий PzKpfw IV – один из любимцев многих игроков на средних уровнях – перестал быть таким классным. Его топовую версию слегка порезали, а затем превратили в премиумный танк, то есть продающийся за реальные деньги. Объяснение – «неисторичность» – башни Schmalturm звучит совершенно неубедительно. В World of Tanks десятки единиц техники, существовавших в единственном экземпляре или вовсе только на бумаге, но их же разработчики ввели. И что самое печальное – уровень боев для премиумного PzKpfw IV Schmalturm совершенно не соответствует его возможностям.







Все не так, ребята

Улучшенная физика просто обязана была изменить карты. И разработчики постепенно выкатывают новые версии старых арен, радуя неожиданными добавками и правками. Так, вокзал на одной из городских локаций перестал быть монолитным зданием. Любой желающий может заехать внутрь, прокатиться по рельсам и выехать с противоположной стороны. Конечно, изменения не настолько глобальны, чтобы заядлые поклонники перестали узнавать «Химельсдорф», но учитывать их в своих действиях придется.



Вообще, в этом все британцы – им лучше всего пока подходит слово «странные». Бронированы они примерно так же, как французы («Черчилли» с их прочнейшими лбами – едва ли не единственное исключение), но не обладают столь скорострельными пушками. Впрочем, умело пользуясь динамикой и незнанием особенностей новых танков, на тяжелых машинах последних уровней (Conqueror и FV215b) реально демонстрировать отличные результаты. Что интересно, английские «тяжи» примерно равны по характеристикам английским же средним танкам. Неплохая скорость, отвратное бронирование и приличные орудия прекрасно характеризуют и тех, и тех. По идее, и тактика должна быть схожей, но об этом говорить рановато. На момент написания статьи прошла лишь неделя после выхода патча, и тех же самых «Конкэроров» в боях встречаешь крайне редко.

Конечно, патчевая гонка (две больших «заплатки» за два месяца) не проходит даром – часть проблем так и не исправили, например, красный экран вместо снайперского прицела, появляющийся после отдельных карт. А пока игроки осваивают англичан, World of Tanks бьет рекорд за рекордом. Очередной был поставлен совсем недавно – на серверах зарегистрировался 40-миллионный пользователь. Затем проект отхватил престижнейшую премию Golden Joystick. В конце ноября еще и засветится на World Cyber Games (правда, не как основная дисциплина). Шутка про Беларусь – самого крупного экспортера танков в мире – похоже, становится явью. **СИ**



ИНТЕРВЬЮ СЕРГЕЙ БУРКАТОВСКИЙ

А ТЕПЕРЬ НЕБОЛЬШОЙ БОНУС: СЛОВО ПРЕДОСТАВЛЯЕТСЯ СЕРГЕЮ БУРКАТОВСКОМУ, БОЛЕЕ ИЗВЕСТНОМУ В ИГРОВЫХ КРУГАХ КАК SERB, КОТОРОГО МЫ РАССПРОСИЛИ О ЛИЧНЫХ ВПЕЧАТЛЕНИЯХ ОТ НОВОВВЕДЕНИЙ И О БУДУЩЕМ WORLD OF TANKS.

? Здравствуйте. Представьтесь, пожалуйста.
Сергей Буркатовский. Глава отдела геймдизайна компании Wargaming.

? Скажите, как вы сами относитесь к нововведениям патча 0.8.0?
Отношусь отлично. Геймплей стал глубже, игра заметно прибавила в динамике и зрелищности. Версия 8.0 принесла с собой, пожалуй, самые серьезные и радикальные перемены с момента выхода игры в открытую бету: новую физику и переработанный рендер. Мы можем говорить о новом этапе в истории проекта – теперь это World of Tanks без застреваний и с возможностью маневрировать на ранее недоступной местности. В целом, обновление вышло очень удачным.

? Почему Великобритания стала пятой появившейся полноценной нацией, уступив четвертую строчку французам? Ведь британские танки воевали во Второй мировой гораздо больше.
Все дело в количестве и доступности информации по технике: архивных фото, отчетов, технических описаний, результатов тестирования и других первичных документов. Как ни странно, добыть информацию по французам оказалось для нас проще.
К тому же, первые британские танки были весьма своеобразными машинами, и ввести их в игру с правильной механикой достаточно проблематично. Французы оказались куда менее требовательными, поэтому первыми в список попали они. К слову, заслуги перед танкостроением у французов тоже имеются, хоть и не такие выдающиеся, как у британцев, подаривших миру первый боевой танк. Французский Renault FT-17 – первый в мире танк классической компоновки – послужил прототипом для огромного количества машин, которые есть у нас в игре.

? Удивительно, но английская ветка техники начинается со среднего танка. А почему?
На самом деле, британскую ветку нужно было начать со знаменитого «ромба» – тяжелого танка Mark V. Но мы столкнулись с достаточно серьезной проблемой: у пушечной версии этой машины с каждой стороны было по одной пушке в спонсоне, которые и обеспечивали круговой обстрел. Для того чтобы Mark V нормально вписался в игру, сперва пришлось бы реализовывать механизм многобашенности. А это трудно сделать технически. В текущей версии игры на каждый объект может посылаться только один пакет с указанием направления выстрела, и, реши мы ввести многобашенность, пришлось бы переписывать сетевой код, что довольно затруднительно. Поэтому нам пришлось отказаться от идеи сделать начальным танком британскую «классику» и найти более адекватный вариант – средний танк Vickers Mk I. Эта хорошо сбалансированная машина удачно легла в основу британского дерева развития.

? Как вы сами считаете, в чем основная прелесть уже введенных в 0.8.1 британских машин?
Я бы сказал, что вся «соль» – в пытливой британской конструкторской мысли. Из всех стран, принимавших участие во Второй мировой войне, наивысший технический уровень был не у американцев и не у немцев, а у англичан. Британские танки были очень своеобразными, что ни в коей мере не умаляло их боевые преимущества – надежность и очень точные пушки. Британские пехотные танки имеют вполне приличное бронирование уже на средних уровнях. Что касается топовых машин, то конструкторская мысль опять-таки проявила свой пытливый характер. Англичане применяли достаточно необычные осколочно-фугасные снаряды, которые мы тоже ввели в игру.

? Зачем перевели в премиумные один из лучших немецких танков – PzKpfw IV в топовой комплектации?
Правильнее было бы сказать – один из лучших немецких «бумажных» танков. В исторической конфигурации «четверка» почти не встречалась на полях сражений. Нам это не очень нравилось, поэтому мы и сделали топовую комплектацию PzKpfw IV исторической, а неисторическую машину перевели в ангар премиумных танков.

? Теперь «золотые» снаряды можно покупать и за «серебро». Шаг неожиданный и вызвавший положительную реакцию большинства игроков. Но ведь сделав его, вы отказались от части заработка. Не боитесь финансовых потерь? И почему вообще возникла такая мысль?
Во-первых, активно донатящие игроки никогда не могли похвастаться большим боевым преимуществом. В этом отношении мы были непреклонны с самого начала. Да, небольшие опасения все же еще остались, поэтому мы и решили протестировать это новшество, для начала реализовав его в формате акции. Если мы окончательно убедимся, что все хорошо – «фича» останется в игре.

? О прошлом поговорили, давайте о будущем. Собираетесь в ближайшем патче переработать в сторону улучшения карты, как это сделали в 0.8.0 и 0.8.1? И если не секрет, то какие.
Как и обещали, мы будем переделывать карты под обновленный рендер-пакетами: по четыре-пять локаций в каждом обновлении. Какие карты войдут в версию 0.8.2, мы сообщим попозже.

? Увидим ли мы в 0.8.2 противотанковые и артиллерийские САУ Великобритании? А новые танки? Можете привести несколько примеров запланированных к вводу машин?
Новые танки в обновлении 8.2 конечно будут. А вот британские ПТ-САУ и арт-САУ появятся в одном из последующих обновлений.

? Что будете делать с неприятной ситуацией в высокоуровневых боях, в которых нередко встречается по 6-8 артиллерийских САУ с каждой стороны? Ведь это убивает концепцию «бодрого танкового рубилова» на последних уровнях.
Не соглашусь с вами. Большое количество артиллерии заставляет играть бодрее. При такой расстановке сил самое главное – найти и уничтожить арту максимально быстро, пока она не натворила бед. Другое дело, что многие игроки весьма трепетно относятся к своим танкам, и во время боя предпочитают отсиживаться в кустах. Не думаю, что это верная тактика, ибо «не прячься от артиллерии в кустах – умрешь хорошо отдохнувшим». Что касается количества артиллерии, то в высокоуровневых боях на команду в среднем приходится по три-четыре арт-САУ. Действительно, встречаются «забросы» с пятью-шестью артами, но они достаточно редки, и мы не видим в этом большой проблемы. Играть вообще без артиллерии тоже очень неудобно. Как еще можно «выковырять» засевшего где-то за камнем противника?

? Когда, наконец, появятся еще года три назад обещанные исторические бои? И что там с гаражными войнами?
Несмотря на то, что большое количество игроков заявляют, что ждут не дождутся исторических боев, наши наблюдения показывают, что играть в них будет лишь малая доля жаждущих. Поскольку эти несколько процентов относятся к основному ядру игрового сообщества, исторические бои мы все же реализуем. Наша задача сделать их интересными не только для хардкорщиков, но и для казуальных игроков. Над этим мы сейчас и работаем. С гаражными боями ситуация обстоит примерно также. Гаражный бой должен быть не просто удлиненным рубиловом, а чем-то новым и захватывающим.

? Пять наций в World of Tanks представлены. Вы уже решили, кто займет шестую строчку?
Да, решили и сообщим о своем решении, когда придет время.

? Скажите, а вы собираетесь вручить подарок стомиллионному зарегистрировавшемуся пользователю?
Безусловно, мы думаем об этом, но об этом, в первую очередь, узнает тот самый стомиллионный зарегистрировавшийся игрок.

? Спасибо за интересные и содержательные ответы.
Приходите еще. **СИ**

Евгений
Закиров



M. BISON

Disney
WRECK-IT RALPH

©2012 Disney. Licensed character used by permission. M. Bison ©CAPCOM U.S.A., Inc.

РАЛЬФ

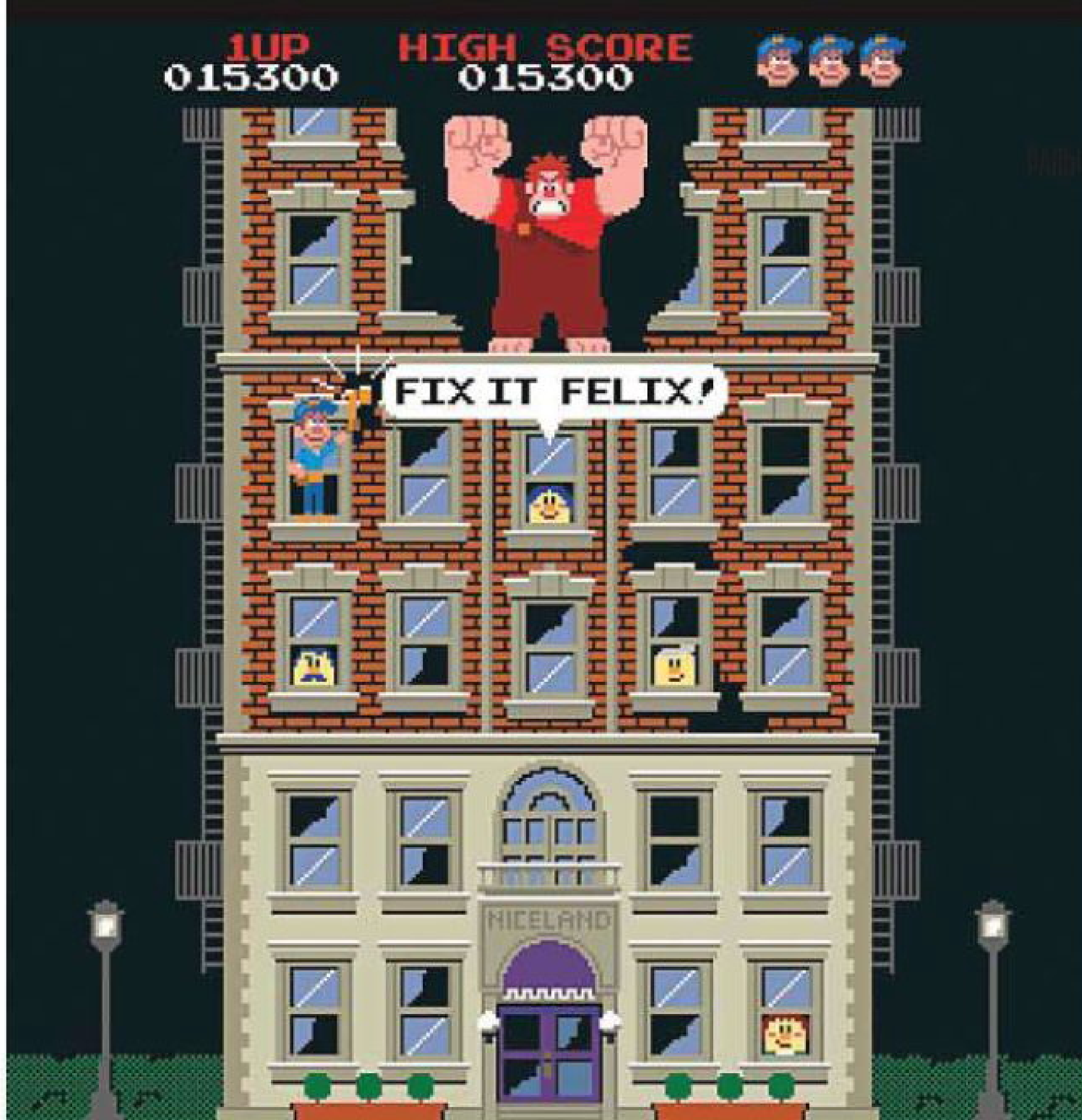
ЭТО ВСЕГДА ВЫЗЫВАЕТ НЕКОТОРЫЕ ОПАСЕНИЯ: КОГДА ЛЮБИМУЮ ИГРУ СОБИРАЮТСЯ ЭКРАНИЗИРОВАТЬ, ОБЫЧНО ЛЮДЯМ ЛИБО ВСЕ РАВНО (ПОТОМУ ЧТО ОНИ ДАЛЕКИ ОТ МИРА ВИДЕОИГР), ЛИБО ВСЕ В ПАНИКЕ ХВАТАЮТСЯ ЗА ГОЛОВЫ И НАЧИНАЮТ СТРОЧИТЬ ГНЕВНЫЕ ПИСЬМА В ПУСТОТУ – НА ФОРУМЫ, В БЛОГИ ИЛИ ЕЩЕ КУДА-НИБУДЬ. В СЛУЧАЕ С «РАЛЬФОМ» СИТУАЦИЯ ИЗ РЯДА ВОН ВЫХОДЯЩАЯ. ВО-ПЕРВЫХ, РЕЧЬ ИДЕТ ОБ ОРИГИНАЛЬНОМ ПРОДУКТЕ, С ПРИДУМАННЫМИ СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ МУЛЬТФИЛЬМА ПЕРСОНАЖАМИ, КОТОРЫЕ ОБИТАЮТ В МИРЕ ВИДЕОИГР. ВО-ВТОРЫХ, ЗДЕСЬ ОБОШЛИСЬ БЕЗ «ПОЛОВИНЧАТЫХ» ЗАИМСТВОВАНИЙ – ЕСЛИ НУЖЕН СОНИК, ТО НА ЭКРАНЕ ПОЯВЛЯЕТСЯ ИМЕННО ОН, А ЕСЛИ РЕЧЬ ЗАХОДИТ О STREET FIGHTER'Е, ТО ВОТ РЮ И КЕН, ПОД ВЕЧЕР УСТАВ МУТУЗИТЬ ДРУГ ДРУЖКУ, ОТПРАВЛЯЮТСЯ В ИГРУ TAPPER (ТОЖЕ, КСТАТИ, РЕАЛЬНО СУЩЕСТВУЮЩУЮ) ПРОПУСТИТЬ СТАКАНЧИК. КАК ЭТО УДАЛОСЬ УВЯЗАТЬ В ОДНОМ МУЛЬТФИЛЬМЕ ДЛЯ ДЕТЕЙ ОТ ШЕСТИ ЛЕТ? НЕ ИДЕАЛЬНО, НО УДАЛОСЬ!



На самом деле, главное достижение создателей мультфильма лежит в стороне от общего сюжета. История вымышленного персонажа вымышленной игры и проблематика злодеев как таковых, равно как и Большая Угроза в лице «багов» (тут дословно – кибержуков, уничтожающих все на своем пути) или страх героев перед отключением их игрового автомата – это лишь верхний слой, доступный для понимания широким массам. Чтобы совсем не углубиться в тему интерактивных развлечений, спустя сорок минут сценаристы смещают фокус на страну конфеток, и история принимает другой поворот – вроде бы и шутки

про мини-игры остаются, и общая идея сохраняется, но розовые замки и эклер-терьеры выдают в этом стремление понравиться как можно большему числу людей. Опять же, сам мультфильм от этого нисколько не страдает; просто все сорок минут до этого зрителя пичкали другими сладостями – густым фансервисом, когда не просто каждый кадр заставляет тыкать пальцем экран и вопить на весь зал (не стесняясь пшиканий родителей, приведших своих чад смотреть какой-то там мультик про верзилу), но и работать головой, пытаясь расшифровать метафоры, отсылки.

Читатель «Страны Игр» эти первые сорок минут будет напоминать человека с синдромом dancing eyes: вот там, пока Ральф копается в вещах, за его спиной проходит Рю, а в той сцене на стене висят портреты героев видеоигр, вот в общем хабе на щите Соник что-то рассказывает, и вот Чунь Ли идет сначала с Кэмми, а возвращается уже в компании двух принцесс – очевидно, но недостоверно напоминающих Пич и Дэйзи. Впрочем, с Марио тут как раз сложно. В мультфильме есть уплетающий все на своем пути Pac-Man, а также некто (российский перевод, бессмысленный и беспощадный!) «Дьявол третий с патчем» (надо понимать, Diablo III). Зангиев с акцентом





кавказских народов рассказывает о своей жизненной философии, а Байзон предупреждает героя "не идти по пути Турбо". Кейно вырывает сердце зомби. Как-то так – всего понемножку, но в целом все прекрасно. Но Марио?

Про Марио открыто не говорят (а вот Боузер сразу в кадре), хотя понятно, что сама игра про Ральфа – это Donkey Kong (в роли обезьяны – сам Ральф, а придуманный для игры плотник – это «тот самый» герой без усов, лишенный всех остальных характерных черт. Не могу сказать, что из-за этого что-то страдает или предстает в невыгодном свете – напротив, эти упрощения как-то сразу прощаешь и оставляешь без внимания. В конце концов, поднимая такую сложную тему, можно вспомнить, скажем, и про Frogger' а – почему, дескать, его обошли вниманием? Или почему про Metal Gear говорится ровно секунду – когда герой находит восклицательный знак? Да все равно, в сущности; достаточно того, что логотип той самой игры про конфетки отдаленно напоминает Mario Kart – и ладно, тоже сойдет за фансервис.

На меня самое сильное впечатление оказали первые минуты мультфильма – точно тогда начинаешь верить создателям и отметаешь в сторону все «но». Показывают зал игровых автоматов (ныне нечастное зрелище даже в США – последний меня впечатливший находился в Сиэтле, да и тот был весь увешан рекламой «Ральфа»), его историю в быстрой перемотке: однима машины сменяются другими, Street Fighter'у рисуют цифру «два», устанавливают современные танцевальные автоматы и шутеры с потрясающей графикой (первый комплимент плотника блондинке, чем-то отдаленно напоминающей героиню Gears of War – «вот это графика, вот это четкость текстур!»), залы пустеют, но не умирают – усатый старичок, владелец, старается сохранить его, даже переживает по поводу сломанных машин.

После открывающей сцены веришь во все происходящее ну прямо как ребенок, а про себя отмечаешь – да, было и такое. Вот девочка подходит к занятому автомату и кладет жетон – мол, она на очереди. А мальчишки ей отвечают – иди гуляй, мы тут до закрытия! Или в конце та же девочка играет, кхм, успешно – вокруг собирается толпа зрителей, и все выкладывают жетоны – продолжай, мол, у тебя классно получается. Анимация человечков в «два кадра» – это ли не фансервис? Магическое воскрешение? «Хэлп! Ф1» (зачем было это-то переводить?) – и таких деталей много. А трагическая история завистливого героя старой гоночной игры, который не выдержал конкуренции и стал злодеем? Только вдумайтесь: речь же идет о Disney, значит, не пройдет и месяца, как на полках появятся детские альбомы или книжки с героями – и эти виртуальные миры сольются со сказочными, станут неотъемлемой, зацементированной частью не просто поп-культуры, но сознания людей, воспитания. **СИ**

Андрей Окушко



Tabletop

Мир на столе

ДАВАЙ МЕНЯТЬСЯ?

ДВА КУСОЧКА КАРТОНА

Неистребима страсть человека к коллекционированию. Филателисты собирают марки, нумизматы – монеты, президенты США – нефтяные скважины. И столь же неистребима страсть к игре. А что, если объединить эти два желания? Задумавшись над этим вопросом, в 1993 году Ричард Гарфилд и сделал Magic: the Gathering, первую коллекционную карточную игру (ККИ).

Строго говоря, подобия ККИ существовали и до того, начавшись с собирательства карточек с изображениями спортсменов в США. Но именно «Магия» (как любовно называют ее многие фанаты) заложила основы геймплея современных коллекционных карточных игр. А в конце столетия издатель, компания Wizards of the Coast, еще и запатентовала ряд элементов механики, мешая использовать их бесплатно в других проектах. Но это уже совсем другая история.

Что есть ККИ в целом и Magic: the Gathering в частности? Здешние примы – те самые картонные прямоугольники aka карты. С изображениями (обычно нарисованными профессиональными художниками), характеристиками (вроде атаки и количества очков жизни) и текстом. Карты по особым правилам выводятся на поле после оплаты ресурсами (в MtG роль такового отводится мане, получаемой с «земель»). Могут они и играться с руки, отображая разнообразные заклинания, засады и тому подобное. Цель – уничтожить оппонента, скажем, снизив число очков жизни до нуля атаками/магией или отправив всю его колоду в отбой.

Но самое интересное, что колоду каждый собирает сам, подчиняясь лишь ограничениям вроде «не класть больше трех одинаковых карт». По факту, вы ограничены лишь тем, сколько картонок лежит дома в заветной коробке или альбоме. Дальше творите как угодно, например, собирая колоду вовсе без умеющих атаковать существ или без заклинаний.

Увы, чтобы было с чем работать, придется потратить немалые денежки. ККИ – самый, пожалуй, затратный вид настолок. В большинстве топ-проектов принято выводить старые карты из оборота, заменяя их новыми, что заставляет поклонников покупать, покупать и покупать наборы случайных карт (бустера). И даже если ваш любимый голем разрешен к использованию в турнирах, разработчики могут в следующем квартале выпустить улучшенную версию, стоящую столько же «маны», но обладающую какой-нибудь ценной способностью. Как тут устоять перед соблазном еще немножечко улучшить колоду, надеясь на следующем чемпионате страны занять не двадцать первое, а хотя бы десятое место?

Да, ККИ сродни наркотику, мне известны любители «Магии», занимающиеся ей уже лет пятнадцать. И вкладывающие с каждым годом все больше и больше. Если же хотите бюджетную альтернативу, попробуйте онлайн-проекты. Правда, в них свой минус – пусть там и требуют меньше денег, но подержать в руках виртуальные карточки не получится. Как и вживую поздороваться с соперником – максимум пообщаетесь в чате. А ведь личное общение – неотъемлемая часть любой настольной игры, да и настоящий альбом с карточками в разы интереснее листать, чем его электронный аналог.



#1

Magic: the Gathering

Игроки	2
Возраст	12+
Время	от 20 мин.
год выхода	1993

Поворот (tap) – один из основных элементов механики в MtG, фиксирующий, что в данный ход карта уже была использована.

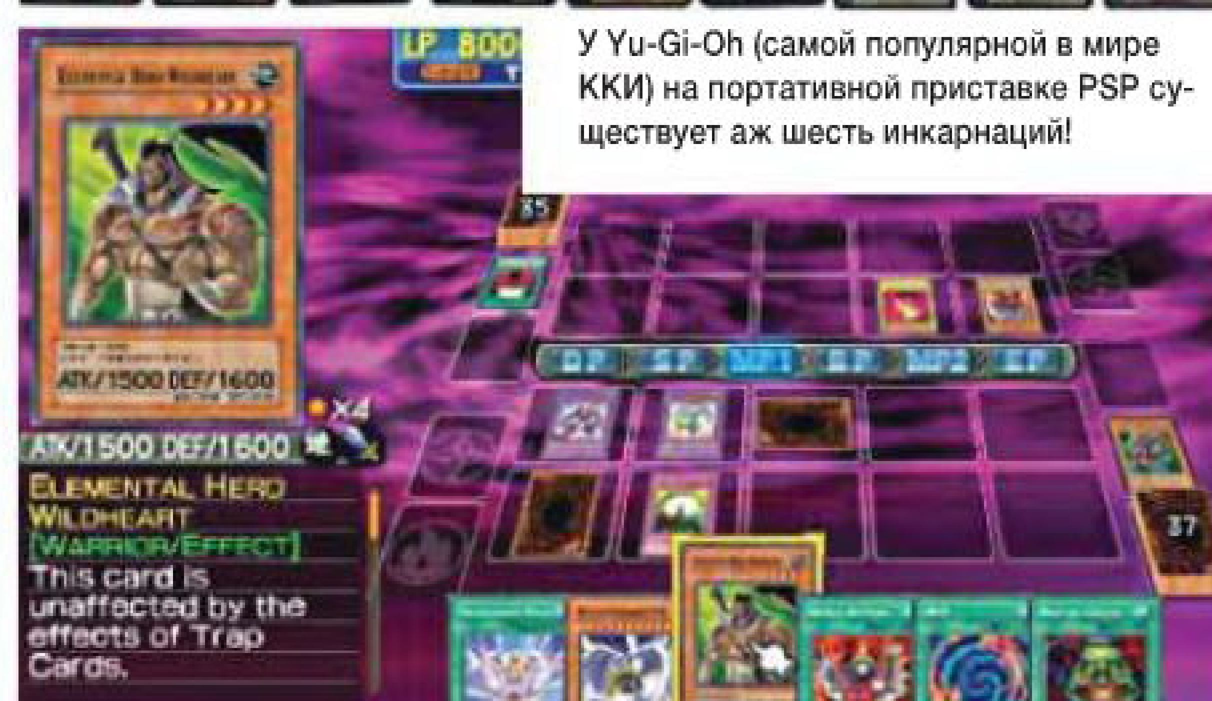




Лучшие игроки в MtG даже имеют шанс попасть на изображение одной из карт. Если выиграют специальный турнир, конечно.



ККИ Vampire: The Eternal Struggle по Миру Тьмы с 2010 года не издается. Но популярной остается до сих пор, и официальные чемпионаты по ней все еще проводятся.



У Yu-Gi-Oh (самой популярной в мире ККИ) на портативной приставке PSP существует аж шесть инкарнаций!



◄ Чтобы нормально хранить все карты игры, приходится придумывать всяческие ухищрения.



▼ Последнее на данный момент (седьмое!) дополнение к «Доминиону» вышло уже в этом году.

▲ Сыграть в «Доминион» реально за полчаса. Если не слишком долго думать над ходами, конечно.



▲ PC-вариант «Доминиона» даже предлагает кампанию, немного похожую на сборник шахматных задач, только с картами. Правда, графика на картах не совпадает с оригинальной.



СОБЕРИ СВОЕ КОРОЛЕВСТВО

Впрочем, предложу вам еще одну альтернативу. Карточные игры с собиранием колод можно найти и среди обычных настольно-печатных. Одна из лучших – «Доминион», вышедшая в том числе на русском. Правда, здесь маловато прямого воздействия на соперников, карточки атаки могут вовсе отсутствовать в созданной вами перед началом партии виртуальной стране. Да и сама механика серьезно отличается от MtG и ей подобных. Но затягивает страшно.

Для победы нужно собирать специальные карты, приносящие очки. Казалось бы, алгоритм прост: все ресурсы-деньги, приходящие на руку, тратьте на эту цель, и будет вам счастье. На деле все сложнее, ведь число карт, которые есть у вас к началу каждого хода, ограничено (и обычно равно пяти). Перегрузив колоду ненужными поначалу победными картонками, вы рискуете в скором времени начать пропускать ходы. Ведь когда карты заканчиваются, надо их перетасовать и использовать снова. И что делать, если на руку пришло три герцогства и две провинции, толку от которых непосредственно во время игры ноль? Правильно, сбрасывать и ждать следующего хода.

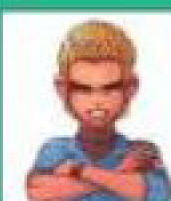
Поэтому стратегия в первой половине партии заключается в прокачке экономики и обзаведении ценными персонажами или владениями. Такими, как «Деревня», что дает дополнительную карточку в руку, а также еще два действия. Базово-то у нас действие одно, значит, имея «Деревню», мы получаем второе. Да и место в колоде не занимаем, ведь ограничения на число карт нет, а благодаря «Деревне» мы получим уже не пять, а шесть картонок.

Можно строить свою маленькую страну и на других основах, вообразив себя властелином зла. Быстренько приобретаем несколько серебряных и золотых монеток (тоже карт), а потом начинаем копить «Ведьм» или «Ополчения». Первые раздают всем прочим отрицательные очки, а вторые добавляют денег и уменьшают количество карт на руках у соперников. Противникам еще повезет, если в десяти разложенных для покупки стопочках на столе будет, скажем, «Ров», защищающий от ваших происков. А если нет? Придется срочно придумывать способ играть, ничего не теряя от враждебных действий. И это еще одно достоинство «Доминиона». Как и то, что каждая партия непредсказуема, ведь даже если играть без дополнений, десять стопок карт для покупки выбираются случайным образом. «Ведьмы», «Деревни», «Ополчения» не окажется, зато вместо них будут «Лаборатория», «Лесоруб» и «Чиновник». И всю стратегию придется строить заново.

Недостатки? Они тоже есть. Главный – игру очень неудобно собирать обратно в коробку, особенно если вы прикупили пару-тройку дополнений, тогда и подготовка к партии, и завершение займут едва ли не больше времени, чем сам процесс. Но если вы настроены провести за «Доминионом» три-четыре часа, эта проблема как-то сама собой рассасывается. **СИ**

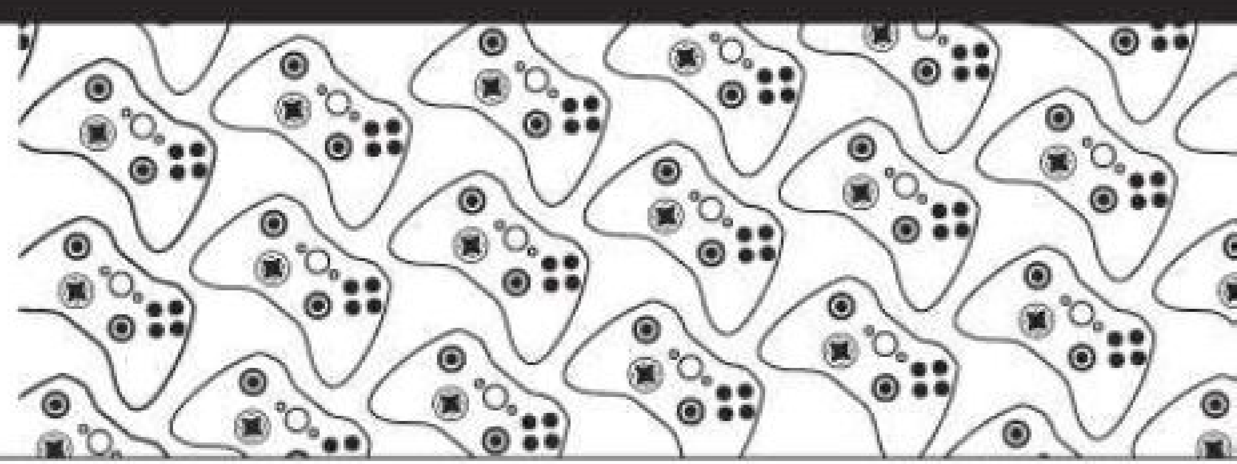


Dominion	
(игроки)	2-4
(возраст)	10+
(время)	от 30 мин.
год выхода	2008



Евгений Закиров

XBOX LIVE



Naughty Bear: Panic in Paradise

1200 MP

Добрые плюшевые медведи не пригласили злого на летние каникулы – но гаденыш все-таки сумел пробраться на праздник и намерен мстить жестоко и беспощадно. Игра разбита на несколько уровней-локаций, на каждой отмечена первоочередная цель и несколько дополнительных заданий. Чем больше медведей убьет, изувечит, доведет до самоубийства злодей, тем больше очков опыта и денег он получит в конце – и тем сильнее станут его злодейские способности. Способов запугивания и умерщвления предусмотрено много: можно оружием забить, насадить головой на острый кактус, скормить акулам, забить дверью автомобиля. Или можно схватить медведя за горло и наорать на него рядом с трупами других плюшевых мишек – несчастный гарантированно после этого наложит на себя руки.

На самом деле, Naughty Bear – это не только предельная концентрация черного юмора, но еще и занятный сэндбокс: фактически, тут можно делать все, что заблагорассудится – и для достижения поставленной цели пользоваться разрешают всем, что только взбредет в голову. При этом игра еще и по-хорошему сложная – медведи могут испугаться и попытаться сбежать, позвать на помощь, дать отпор. Приходится маскироваться, прятаться, продумывать злодеяния заранее. На страшную (в плохом смысле) графику внимания не обращаешь – тут есть дела и поважнее.





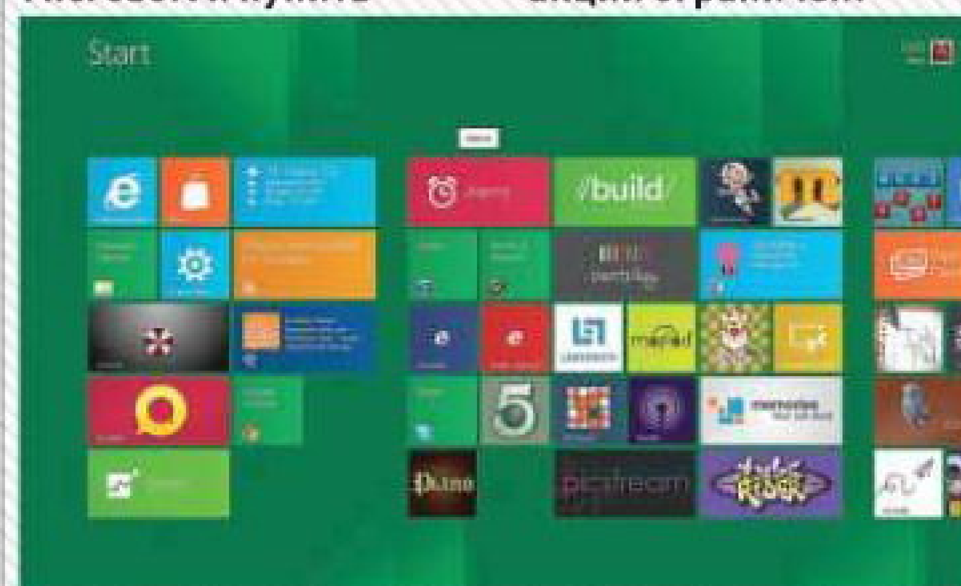






НОВОСТИ

В России стартовали продажи Windows 8. Систему может обновить любой владелец ОС Windows XP, Vista или 7 всех версий. Для этого достаточно скачать программу с сайта Microsoft и купить лицензионный ключ через саму программу обновления (обойдется в 1200 рублей), либо купить коробку с кодом по цене в 2200 рублей в любом магазине. Спешите, срок действия акции ограничен!



Компания Microsoft представила новую версию операционной системы для мобильных платформ – Windows Phone 8. И телефоны, поддерживающие ее – в частности, Lumia 920. Помимо этого, в продажу поступил планшет Microsoft Surface, работающий под ОС Windows 8 RT. И если телефон в России купить вполне реально, то о продажах планшетов пока никакой информации не поступало.



В предыдущем номере мы говорили о том, что сменить регион Marketplace невозможно, однако спустя несколько дней после сдачи номера Microsoft совершенно внезапно такую возможность все же подарила. Правда, представители компании предупреждают: переход из одного региона учетной записи XBL в другой запущен в тестовом режиме и производится вручную. Другими словами, процесс пока не автоматизировали, поэтому он может занимать больше четырех недель – по возможности, предлагают не ломиться и какое-то время подождать. Однако практика показывает, что для российских пользователей переход занимает не больше двух дней.

SmartGlass + Forza Horizon = ❤

SmartGlass наконец-то вышел для мобильных телефонов под ОС Windows Phone и планшетов для Windows 8 – и оказался весьма полезной в хозяйстве вещью. Его функции в видеоиграх могут показаться незначительными, однако они действительно облегчают жизнь. Скажем, возможность во время игры смотреть ачивменты, DLC и прочее, переписываться с друзьями, не прерывая игру (что сложно себе представить, однако такая функция предусмотрена все равно). Что же насчет игр? С ними дела обстоят так: пока удалось попробовать только Forza Horizon – гоночную игру, в которой Smart Glass заменяет карту. Больше не нужно выходить в меню и ждать, пока игра загрузится или сохранится – можно просто ткнуть пальцем на карте Колорадо и GPS сам проложит маршрут до необходимой точки. Помимо этого, можно посмотреть информацию о заезде, а также включить или отключить фильтры иконок – полезно, если вы охотитесь за щитками на скидки на апгрейды. В день сдачи номера Smart Glass появился в версиях для Android и iOS, но их мы пока не успели протестировать.





RETRO TODAY

R-Type Dimensions

1200 MP

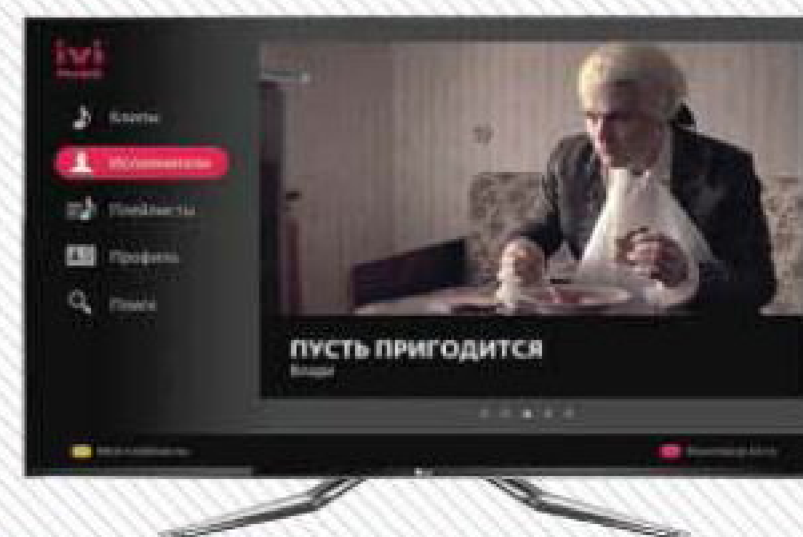
Правила простые: герой сидит в кабине космического корабля К-9а «Arrowhead» и его не видно. Задача – уничтожить злую инопланетную империю Bydo и выжить. Миссия невыполнима? Как бы не так! R-Type – это классический двухмерный скролшутер, родоначальник жанра и одновременно пример для подражания – с оглядкой на него, в частности, японские компании выпускали «шутеры», меняя только названия корабля да имя главного противника. Сейчас идеи R-Type лучше всего реализованы в пародийном скролшутере Otomedius G от Konami. В версии для Xbox 360 сохранились все характерные черты оригинала, но была перерисована графика под HD-нужды – в результате она потеряла часть своего очарования, но стала действительно милее глазу. **СИ**

НОВОСТИ

Gangnam Style шагает по планете: вслед на анонсом этой поработившей умы песни в качестве DLC для танцевальной игры Just Dance 4, поступили новости о том, что без забавных корейских плясок не обойдется и главная игра для Kinect – Dance Central 3. Такими темпами PSY к концу года наверняка станет самым популярным и богатым корейцем.

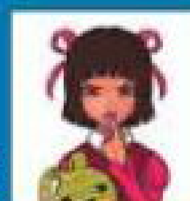


Крупнейший в России интернет-кинотеатр ivi.ru объявляет о том, что теперь владельцы популярной консоли Xbox 360 от корпорации Microsoft получат доступ к самой большой бесплатной легальной фильмотеке в Рунете от ivi.ru. Интернет-кинотеатр на Xbox 360 представляет собой приложение-закладку в новом браузере Internet Explorer 10 для сетевого сервиса Xbox LIVE. С точки зрения технологии это сайт, написанный на HTML5, но внешне он идентичен приложениям ivi.ru для платформы Smart TV. Сайт-приложение был специально адаптирован для работы с последней версией популярного браузера.





Наталья Одинцова



10 причин поиграть в Vagrant Story







Vagrant Story – мрачная псевдосредневековая драма. И одновременно – нешаблонная action-RPG, не устаревшая и по сей день. Она опровергает все представления о том, чего можно ждать от японской RPG, безжалостна к тем, кто рассчитывает на необременительные бои, заваливает игрока правилами и показывает, что правила эти – не пустой звук, не набор случайных приказов, а стройная система, где все взаимосвязано. В ней есть место и экшну, и возне с параметрами оружия и доспехов, но нельзя стать сильнее, просто убив лишний десяток монстров. А еще ее до сих пор очень легко приобрести – достаточно воспользоваться PSN.

1

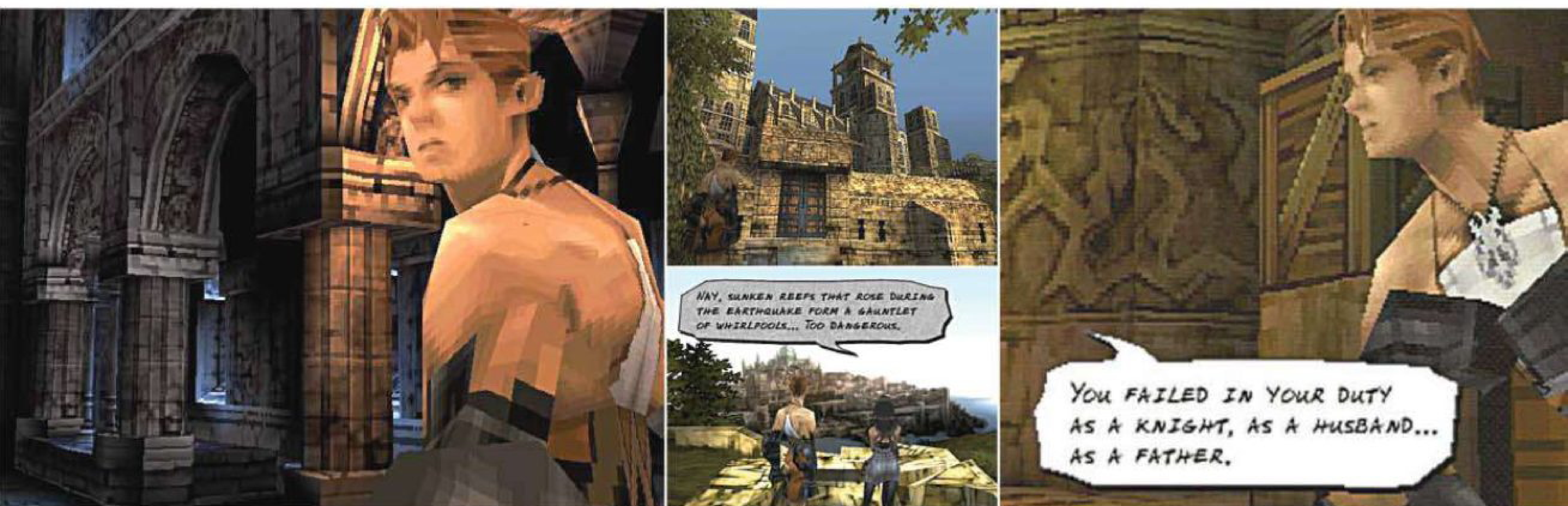
История нетипичного героя

Vagrant Story вышла в 2000 году (в Японии; до Запада она добралась в 2001-м). Типичный претендент на главную роль в JRPG выглядел к тому времени как храбрый и чистый сердцем мальчуган – еще не успевший набраться боевого опыта, но уже готовый спешить навстречу приключениям. Причем история зачастую начиналась с того, что он просыпался поутру от родительского или сестринского окрика. Затем его ждали различные испытания, встречи с будущими соратниками (в том числе, забавными зверюшками и совсем уж малолетними детьми) и неотвратимая финальная схватка с силами зла. И, конечно же, он влюблялся – и всячески пытался защитить избранницу от бед.

Вот и на обложке Vagrant Story юноша (Эшли Райот) и девушка (Калло Мерлоз) стоят спиной к спине. Легко предположить, что без романтики дело точно не обойдется. Но не пройдет и нескольких минут с начала игры, как Эшли, пообщавшись с Калло, ринется без нее в горящий замок, где окопались служители еретического культа, взявшие в заложники домочадцев местного герцога. А на предложение подождать подкрепления ответит уже знаменитым: "Подкрепления? Я и есть подкрепления". Действительно, он не наивный мальчуган, который впервые выбирается за пределы родной деревеньки, а бывалый оперативник с лицензией на убийство, агент рыцарского ордена, который обеспечивает порядок в Новом Валендийском Королевстве. Вдобавок, как сперва утверждается, герой когда-то был женат и растил сына, однако и супруга, и ребенок погибли от руки бандитов.

Калло тоже не просто симпатичная девица, а инквизитор, специалист по сбору информации, но Эшли считает, что на передовой ей делать нечего – опасность слишком велика. Поэтому он без лишних реверансов снова оставит ее позади, когда нужно будет лезть в катакомбы под древним проклятым городом Леа Монде, и драться всю дорогу будет в одиночку – никаких помощников, никаких зверюшек.

Все могло бы сложиться иначе, если бы в Square последовали изначальному плану сделать Калло играбельным персонажем, но этого так и не произошло. Тем не менее, по ходу игры инквизиторше дадут шанс продемонстрировать, почему ее способности настолько ценят в Ордене. Вот только романа с Эшли у нее так и не случится.



2

Путешествия по карте мира отменяются

В отличие от многих RPG, в Vagrant Story не запланированы странствия по карте мира и знакомства с десятками населенных пунктов. По сюжету, основные события игры занимают примерно день – ровно столько, сколько нужно агенту Эшли Райоту, чтобы облазить вдоль и поперек весь Леа Монде, узнавая больше о подоплеке некоторых заговоров и проникая в тайны собственного прошлого. Леа Монде, когда-то процветающий город, в одночасье стал могилой для тысяч жителей и превратился в руины, куда не торопятся лезть даже бандиты: мол, зачем соваться туда, где творится сущая чертовщина и шныряют монстры. Действительно, с монстрами тут полный порядок: во-первых, полно всяких человекоящеров и гигантских крабов, во-вторых – неупокоенные души погибших, не имея возможности убраться восвояси и испытывая страшные муки, обустраиваются в тех телах, которые находят. В частности, это полностью объясняет, почему один из персонажей дважды сражается с Эшли: бедняге особенно не повезло, и после смерти в первом сражении он вернулся к собственному изрубленому телу.

Леа Монде хорош не только обликом (его моделировали по образцу средневековых городов, причем создатели специально съездили в Европу за вдохновением), но и тем, что это, по сути, гигантский лабиринт. Хотя сюжет линеен и предусматривает посещение различных достопримечательностей в определенном порядке, не складывается ощущения, будто Эшли и шагу в сторону ступить нельзя – напротив, многочисленные развилки укрепляют иллюзию свободы.



Победу нужно заслужить

Сражения в Vagrant Story могут показаться сложными (напомню, что управлять предлагают только одним персонажем). С одной стороны, игроку, как в ритм-симуляторе, нужно вовремя жать на клавишу атаки, чтобы объединить несколько ударов в цепочку, причем интервалы между нажатиями постоянно меняются. С другой – на победу влияет столько факторов, сколько ни в одной Tales of не приходится учитывать. Например, с каждой атакой по врагу растет показатель риска, а это означает, что у последующих ударов героя все меньше шансов попасть в цель, в то время как ответные выпады противников ранят все больней. С риском в 100 единиц даже обычная атака, от которой Эшли раньше почти не пострадал бы, может уложить его на месте. Тем не менее, высокий показатель риска означает, что все лекарства работают эффективнее, и шанс нанести более сильный удар, чем обычно, тоже растет.

Или взять, скажем, оружие: оно обладает своего рода «памятью» и чем больше врагов одного типа им убиваешь, тем больше от него бонусов в последующих схватках с представителями этого типа. Но нельзя использовать один и тот же меч против всех возможных противников: во-первых, специализацию ограничивают двумя классами из шести, во-вторых, за устойчивость к одним классам снижают устойчивость к другим.

Одновременно этим Vagrant Story и прекрасна – все взаимосвязано, нельзя действовать бездумно. Именно поэтому, когда осваиваешься с местными правилами и принимаешь их, схватки не надоедают, хотя их здесь очень много. Вдобавок путешествие разбавляют паззлами в духе «передвинь ящики так, чтобы добраться до выхода из помещения». Если вернуться в комнату с уже решенным паззлом, головоломку заставят складывать заново, уже на время (за наихудший результат дадут титул «геймдизайнер», за лучший – «маленький зеленый человечек»), но подобные испытания здесь исключительно для фана, и от них легко отказаться насовсем, задав соответствующую опцию в меню.











Условный реалтайм

Бездумно лупить по врагу в Vagrant Story не позволяют: напротив, поощряют вдумчивый подход к схваткам. Урон исчисляется десятками, а не сотнями, причем даже ради того, чтобы ранить врага на 20 единиц, нужно правильно распорядиться ресурсами Эшли – выбрать подходящее оружие, определиться с целью. Неприятели не представляют собой одну гигантскую мишень, и игра, к счастью, сразу позволяет оценить, насколько сильное ранение герой нанесет врагу, если ударит того по лапе или по хвосту, и как велика вероятность промаха. При этому тем, кто привык к пошаговым боям, здесь не будет чересчур сложно контролировать ситуацию. Хотя Эшли наносит удары в реальном времени, враг не имеет возможности отскочить в сторону или ответить собственным выпадом, пока его бьют. Ему позволено только блокировать атаки нападающего. То же самое происходит при смене ролей: пока ходит соперник, Эшли доступно только парирование. Вдобавок, умение выстраивать длинные цепочки, подгадывая тайминг ударов, – не главный залог успеха. Куда важней совершенствовать вооружение и не забывать, что у многих врагов имеются «ахиллесовы пяты» – скажем, гигантские крабы очень уязвимы к ранениям в пасть. Тогда и коротенькие последовательности по два-три удара – это сила.

5

Кинематографичность

Vagrant Story – одна из немногих RPG, где стараются эффектно обыграть даже столкновения с рядовыми врагами. Иногда Эшли просто заходит в помещение и навстречу ему просто кидается пара ящеров, но зачастую появление неприятеля предваряется коротеньким роликом на движке – буквально парой кадров с эффектными ракурсами. Вот на стене мелькает чья-то тень, вот в углу начинает двигаться кто-то, кого толком не разглядеть. Интерактивность от этого не страдает – ролики заканчиваются в считанные секунды, а блуждать по лабиринтам становится интереснее. Да и духом Леа Монде – заброшенного города, где за каждым углом поджидает опасность – проникаешься на ура. В свое время Vagrant Story считалась очень красивой трехмерной игрой, и даже сейчас, когда в глаза бросается и сильная угловатость моделей, и несовершенство текстур, она все равно выглядит очень стильно.

Заодно нельзя не упомянуть потрясающий саундтрек от Хитоси Сакимото – благодаря его мелодиям, путешествие Эшли запоминается еще лучше.



6

Сказать нет тупой прокачке

Если игрок приложит все усилия, чтобы сделать встречи Эшли с врагами более частыми, его старания окупятся, но не так, как обычно бывает в RPG, будь они хоть пошаговыми, хоть с элементами экшна. Нет, таким образом удастся заполучить полезные в походе вещи (а также ингредиенты для их создания), но вот очки опыта за убитых монстров герою в принципе не начисляются. Возможность улучшить параметры ему предоставят в награду за победу над некоторыми боссами – речь идет о бонусе в размере от 1 до 4 очков, который добавляется к одной из характеристик (какой именно, зависит, главным образом, от случая). Еще ради роста показателей (опять же, не больше, чем на 4 единицы) Эшли может приложиться к бутылке с вином. Попадаются они достаточно редко и преимущественно дают прибавку к очкам здоровья. Кстати, даже не думайте соблюдать обещание, которое герой дает Мерлоз – мол, весь найденный алкоголь он доставит ей. За верность слову ничем не вознаградят.

Даже когда пытаешься развить определенные свойства оружия (эффективность против врагов определенного типа или связь с одной из стихий), обычные стычки с временем перестают быть единственным источником боевого опыта – в Леа Монде появляются специальные тренировочные манекены. А вот со щитами и доспехами дела обстоят сложнее – ради устойчивости к ударам определенного типа придется лезть в ловушки и прочими способами вызывать огонь на себя.

7

Свобода творить

В Леа Монде нет магазинов и услужливых странствующих купцов, готовых снабдить персонажа усовершенствованной версией любимого топора. Но это не означает, что герою приходится рассчитывать только на запасливость врагов: мол, что у монстра отобрал, тем и пользуйся. Нажитое в схватках и найденное в сундуках можно и нужно рассматривать как материал для экспериментов в кузницах – в том числе, разбирать на запчасти и комбинировать с уже имеющимися деталями. Если в боях характеристики предмета улучшились (например, оружие стало действеннее против зверей, а доспех – устойчивей к заклинаниям тьмы), это тоже будет учтено при перековке. Собственно, одна из главных сложностей при укомплектовке Эшли – решить, какие вещи пора пустить на эксперименты, а какие стоит придержать, потому что ничего лучше пока не смастеришь. Кузнечное дело – не менее затягивающий процесс, чем сами драки. Заодно в кузницах позволяют отремонтировать оружие и экипировку, поскольку в битвах они изнашиваются.





8

Перевод лучше оригинала

Vagrant Story повезло – ее не постигла участь Final Fantasy Tactics, тактической RPG, которая обзавелась нормальным переводом, только когда ее переиздали для PSP. Если не пропускать вступительные ролики (их несколько), поспешно нажимая на «старт», и внимательно следить за происходящим, разобраться в истории удастся с первой попытки. Конечно, есть моменты, которые зритель может интерпретировать по собственному вкусу (например, что же на самом деле случилось с Эшли в прошлом), но такой несуразицы, как в оригинальной локализации FFT, тут нет.

Вдобавок речь персонажей умело стилизована под английский язык времен Шекспира. Поскольку действие разворачивается в условном средневековье, а среди действующих лиц есть, например, Ромео Гильденштерн, такое решение придает переводу дополнительный шарм и делает его даже лучше оригинального текста – в нем настолько красиво не изъясняются.



Отличный сюжет

С такой боевой системой, как в Vagrant Story, – богатой на возможности, дающей ощутить, что решения игрока имеют значение, – можно было бы предположить, что сюжету уделят совсем мало внимания. Мол, пусть будет какой-нибудь предлог, чтоб Эшли полез в запретный город, – и ладно. Но нет – тут и политические интриги, и противоборство интересов, и неожиданные трагедии, и невозможность с ходу решить, кто злодей, а кто защищает интересы обычных людей. К сожалению, как впоследствии рассказывал Ясуми Мацуно, примерно половиной оригинального сценария пришлось пожертвовать – не хватило времени, чтобы воплотить все в жизнь. Но и в текущем виде история Vagrant Story очень хороша.











Игра, которую Мацуно не помешали сделать

С FF XII все получилось очень грустно – свой замысел режиссер Мацуно так и не смог воплотить в жизнь целиком, на середине разработки он отошел от дел (официально – из-за болезни, предположительно – еще и из-за сильных разногласий с руководством компании). А вот Vagrant Story (как и FFT) – целиком его детище, от начала и до конца. Как-то в твиттере он заметил, что очень хотел бы сделать продолжение, хотя сейчас это неосуществимо. Действительно, Resonance of Fate – RPG с таким же сильным упором на боевую систему – не принесла Sega баснословную прибыль, хоть и продалась довольно приличным тиражом (суммарно – около 900 тыс. копий).

А еще Мацуно пообещал, что если и сделает продолжение, то ни в коем случае не назовет его Vagrant Story 2. **СИ**


Борис Иванов

Домашнее видео

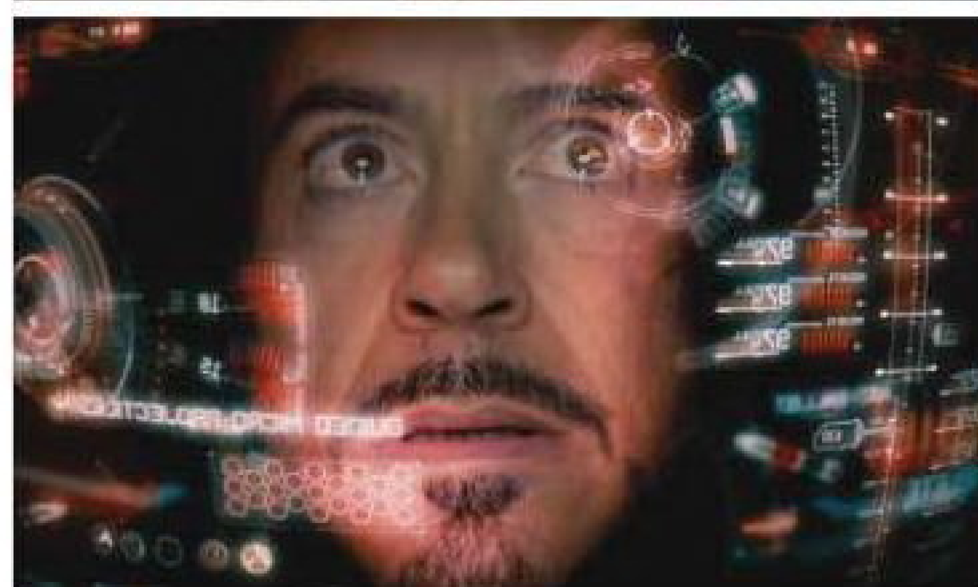
ДРУГИЕ ОБЗОРЫ ВЫ НАЙДЕТЕ В ЖУРНАЛЕ «ВСЕ КИНО»

МСТИТЕЛИ



Изгнанный в параллельное измерение Локи, младший брат Тора, заключает союз с армией монстров и возвращается на Землю. Его цель – открыть портал между измерениями и завоевать планету с помощью своих новых друзей. Так как Локи теперь слишком сильный противник для одного супергероя, глава тайной шпионской организации Ник Фьюри собирает всех «суперов», которых может найти. Начиная с Железного Человека и заканчивая Халком.

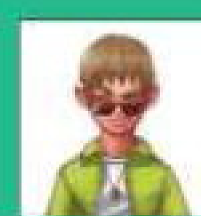
«Мстители» заработали в мировом прокате полтора миллиарда долларов и вошли в пятерку лучших экранизаций комиксов по версии нашего журнала. Однако это не безупречный шедевр. «Мстители» начинаются несколько неуклюже, и, когда я впервые их смотрел, я очень боялся, что эта неуклюжесть прописалась в фильме до финальных титров. К счастью, я ошибся. Как только супергерои начинают собираться вместе, спорить и даже драться, «Мстители» преображаются. В предыдущих экранизациях комиксов Marvel предшественники Уидона создали ярких персонажей, и в руках создателя «Баффи» эти герои высекают искры. Конечно, те, кто прежде был на втором и третьем плане, в «Мстителях» не затмевают Дауни и Эванса. Но у всех них есть отличные реплики и важные сцены. Даже у такого незаметного персонажа, как агент Коулсон. Когда же действие переносится в Нью-Йорк, на место финальной битвы, картина превращается из классной комиксной экранизации в настоящий шедевр фантастического экшна. Трудно поверить, что Уидон никогда прежде не снимал с таким размахом. Ведь он не только мастерски выстраивает боевые сцены, но и не теряет из виду характеры персонажей. В результате развязка «Мстителей» оказывается не тупым «мочиловом», а напряженным и драматичным зрелищем.



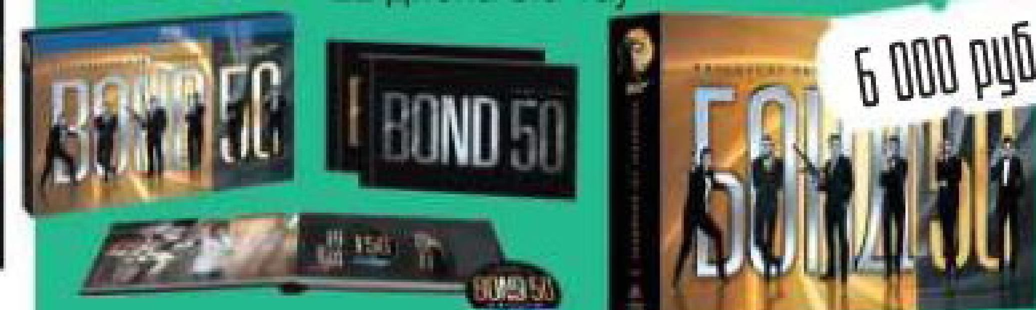
ДИСК

Картинка «Мстителей» четкая, детальная, точно раскрашенная и идеально чистая. Иначе говоря, безукоризненная. Ни сучков, ни задоринок, ни даже мелких «шумов». Звуковые дорожки тоже впечатляют. Каждая из них – эталонный блокбастерный трек, с головой окунающий слушателей в гущу сражений. Я бы с удовольствием поставил звуку «Мстителей» высший балл, если бы русская дорожка была записана в формате высокого разрешения, а не в устаревшем DD 5.1. К тому же дубляж не передает все то ехидство, которое вкладывает в свои реплики Дауни-младший. Так что смотрите картину с субтитрами.

К сожалению, бонусы до уровня изображения и звука не дотягивают. Приятно, конечно, что к диску с фильмом приложен диск с документальной картиной обо всех предшественниках «Мстителей», но фанаты лент Marvel и так знают большую часть того, что в этой картине рассказывается. Бонусов же собственно о «Мстителях» в издании кот наплакал. Ни тебе комментария, ни обстоятельного рассказа о съемках. «Объект 47» – и вовсе пустяк о «закадровой» жизни подчиненных Ника Фьюри. Все дополнения переведены субтитрами.



АРТЁМ ШОРОХОВ
БОНД 50
ДВАДЦАТЫЙ ВЕК ФОКС СНГ
22 диска blu-ray



Один из лучших бокс-сетов в России и, непременно, главный претендент в новогодние подарки для любого киномана – юбилейный комплект «Бонд 50» удался на славу. Исполнение достойно ценителей благородного винила: все 22 диска «официальной» Бондианы в кропотливой HD-реставрации и со всеми причествующими бонусами (уж их за полувековую историю агента Ее Величества накопилось немало) любовно уложены на страницы двух увесистых «книг», на оформление которых к празднику не пожалели картона. Отдельный штрих – загодя обустроенное «гнездышко» для 23-й картины, которой еще только предстоит отправиться на видео.



ИЗДАНИЕ
УОЛТ ДИСНЕЙ КОМПАНИ СНГ
1 ДИСК BD50 + 1 ДИСК BD25
ВИДЕО: 1,78:1 (16:9, 1080р)
ЗВУК: DD 5.1 русский (дубл., 640 Кбс), DTS-HD MA 7.1 английский, DD 5.1 украинский
СУБТИТРЫ: рус/англ/другие
СРЕДНЯЯ ЦЕНА: 850 рублей

ФИЛЬМ
THE AVENGERS
2012, 143 минуты
РЕЖИССЕР: Джосс Уидон
В РОЛЯХ: Роберт Дауни-младший, Крис Эванс, Крис Хемсворт, Скарлетт Йоханссон

БОНУСЫ
Короткометражка «Объект 47» (11 минут), Фильм о киновселенной Marvel (98 минут), Рассказ о визуальном ряде фильма (6 минут), Вырезанные и расширенные сцены (15 минут), Смешные дубли (4 минуты)

ВЕРДИКТ	ФИЛЬМ	ВИДЕО	ЗВУК	БОНУСЫ	ИТОГ
Один из лучших фильмов своего жанра в издании со скромной бонусной подборкой.	9	10	9	5	9

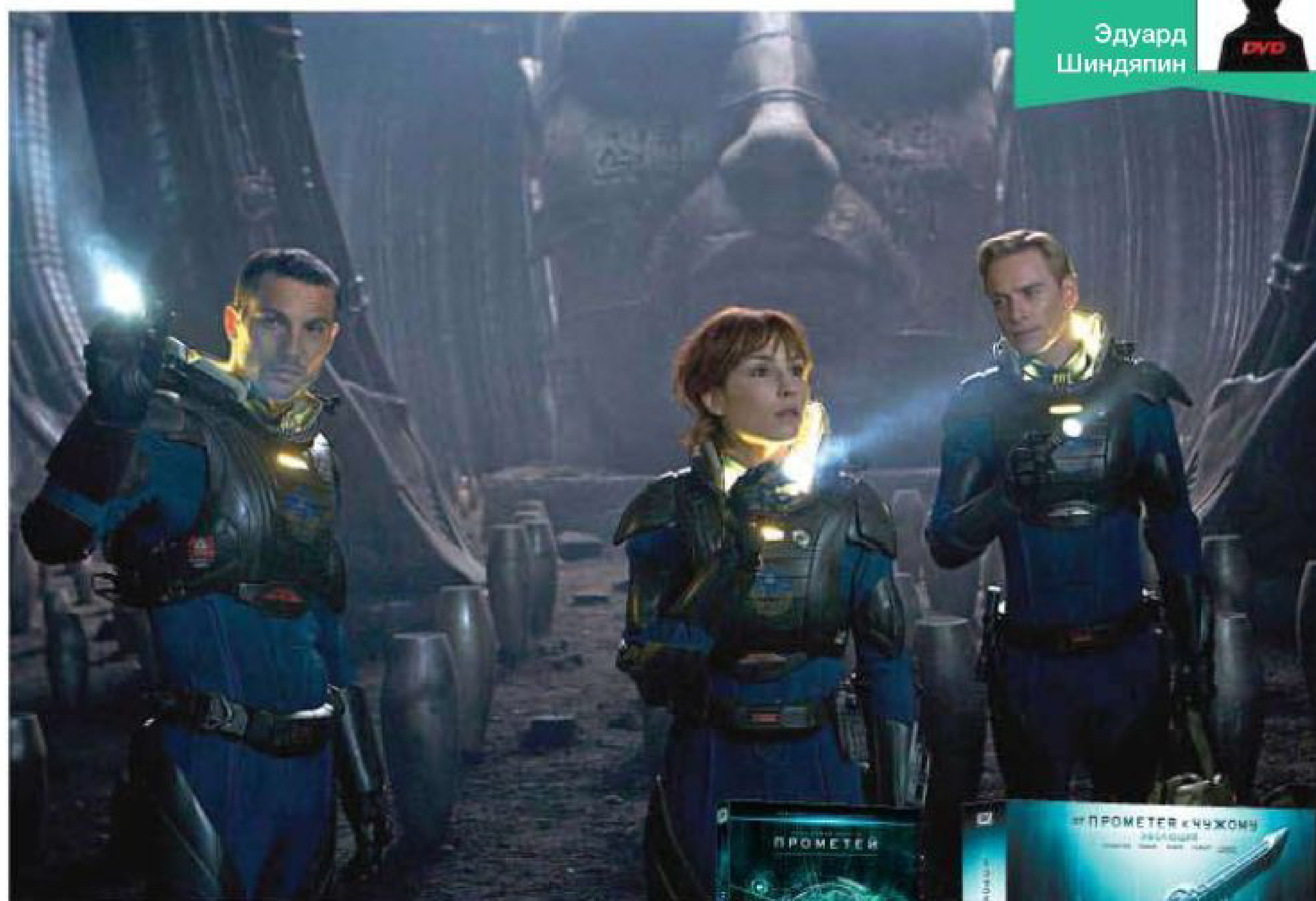


Эдуард Шиндяпин

ПРОМЕТЕЙ

Ученые приходят к выводу о том, что свидетельства, оставленные нам древними цивилизациями, указывают на присутствие во Вселенной планеты, населенной похожими на нас существами. В связи с этим человечество посылает в космос экспедицию, призванную установить контакт с внеземным разумом. Однако находки, сделанные исследователями, выходят за рамки их миссии – люди наталкиваются, ни много ни мало, на следы зарождения земной жизни как таковой.

Вообще, здравомыслие в данном случае не стало сильной стороной ни режиссера, ни его героев. Персонажи, озорно, по-мальчишески снимающие защитный шлем в условиях чужой планеты и не имеющие при себе оружия, – это летально потерпевшие, «готовые» заведомо до прибытия судмедэкспертов (выражаясь языком американских спецслужб). Уникумы, доверчиво протягивающие конечности навстречу гигантским инопланетным опарышам, – дубины стоеросовые и бесплатный корм для тех, коллекционные фигурки потомков которых красуются на стеллажах самых отъявленных гиков.







И, раз уж зашел разговор на тему концептуальной преемственности, то стоит освежить в памяти, что Ридли Скотт какое-то время либо открещивался от журналистских догадок касательно «Прометея» как приквела его же «Чужого», либо не шибко изящно менял тему. Окончательно не сбить с толку почтенную публику и в то же время соблюсти джентльменскую конфиденциальность, выходит, есть обязанность несчастных критиков, которым, помимо всего прочего, приходится находить рациональное объяснение замене Сигурни Уивер на невзрачную Нооми Рапас, а Лэнса Хенриксена – на пока еще не достигшего абсолютной степени харизматичности Майкла Фассбендера. Актеры они, безусловно, актуальные, но в истории, придуманной, как кажется, навскидку, служат лишь своего рода статистами.

ДИСК

Картина практически соткана из темных эпизодов и сцен «выколи глаз», поэтому стабильность и резкость, которые сохраняет трансфер, достойны похвалы. Тем не менее те фрагменты, которых игра света и тени коснулась в последнюю очередь, чуть подернуты серым оттенком. Уровень звукозаписи фильма соответствует высоким стандартам современности, и хотя сюжет дает не слишком много поводов к тому, чтобы как следует растормошить сателлиты и сабвуфер, саундтрек то и дело атакует зрителя щедрой порцией аудиоэффектов, из которых особо выделяется шум космолетов и всплески инструментальных пассажей. Дополнений безумно много (особенно впечатляет почти четырехчасовая подборка фильмов о фильме на втором диске), и все, включая комментарии, переведены субтитрами. **СИ**

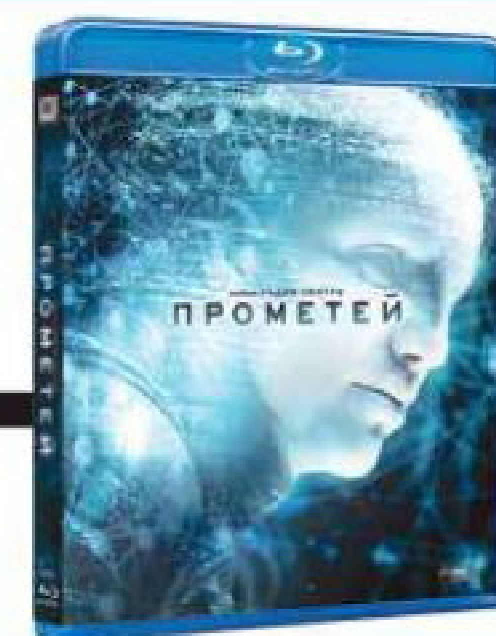
1400 руб.

2000 руб.



АРТЁМ ШОРОХОВ

Красивейший, но неидеальный «Прометей» разделил поклонников Ридли Скотта на тех, кто принял его новую работу, и тех, кто остался наедине с многочисленными вопросами, подпортившими впечатление от фильма. И для тех, и для других нет ничего слаще призывов на коробке коллекционного издания – «Найдите разгадку», «Раскройте секреты»... Без сомнения, бонусная подборка «Прометея» великолепна, но возможно ли отыскать в ней обещанную разгадку – вопрос без твердого ответа. Сама же коллекционка отличается лишь упаковкой да третьим диском, на котором записана 3D-версия картины. Ровно тот же комплект составил и «новую» половину гигантского подарочной коробки «От Прометея к Чужому». Оставшаяся часть унаследована от предшествующего бокс-сета «Чужой. Антология», чьим, напомним, главным достоинством помимо кропотливого ремастеринга стали расширенные версии всех четырех фильмов, полное переозвучение русских дорожек и опять-таки бесчисленные допматериалы. Иными словами, коллекция подобралась на загляденье, но ничего нового, увы, не предлагает.



ИЗДАНИЕ

ДВАДЦАТЫЙ ВЕК ФОКС СНГ
2 диска BD50
ВИДЕО: 2,35:1 (16:9, 1080p)
ЗВУК: DTS русский (дубл., 768 Кбс), DTS-HD MA 7.1 английский, DD 5.1 английский (описат.)/украинский/другие
СУБТИТРЫ: рус/англ/другие
СРЕДНЯЯ ЦЕНА: 650 рублей

ФИЛЬМ

PROMETHEUS
2012, 124 минуты
РЕЖИССЕР: Ридли Скотт
В РОЛЯХ: Нооми Рапас, Майкл Фассбендер, Шарлиз Терон, Идрис Эльба

БОНУСЫ

ДИСК 1
Два аудиокомментария, Удаленные и альтернативные сцены (37 минут), Файлы Питера Уэйланда (19 минут), Мобильное приложение, Онлайн-бонусы

ДИСК 2
Фильмы о фильме (221 минута), Архивы Weyland Corp.

ВЕРДИКТ	ФИЛЬМ	ВИДЕО	ЗВУК	БОНУСЫ	ИТОГ
Пожалуй, самый спорный кинорелиз этого года предстал на BD во всей красе.	6	9	9	10	8







AUGMENTED REALITY: 2.0

Я ГУЛЯЛ ПО ОСТРОВУ, А КАКОЙ-ТО МУЖЧИНА РАССКАЗЫВАЛ МНЕ О ТРАГИЧЕСКОЙ СМЕРТИ ДЕВУШКИ ПО ВИНЕ ПЬЯНОГО МУЖА, О СИФИЛИСЕ, О ЧЕМ-ТО ЕЩЕ. А Я... Я НЕ ОСОБО ВНИКАЛ, ПРОСТО ШЕЛ СЕБЕ ВПЕРЕД.





художник: Мария Лисицына

ФУ!

НЕЛЬЗЯ ЖЕ ВЗЯТЬ И ПЕРЕРОДИТЬСЯ НЕСКОЛЬКО РАЗ ЗА ОДИН И ТОТ ЖЕ ВЕЧЕР. А Я МОГУ. Я ТЕПЕРЬ НЕ БОЮСЬ СМЕРТИ.

Я ЖЕ КАЖДЫЙ ДЕНЬ УПУСКАЮ СОБСТВЕННУЮ ЖИЗНЬ, ВСЕ НЕСУСЬ ВПЕРЕД И САМ СЕБЯ НЕ СЛУШАЮ. ПРИДЕТ ВРЕМЯ УМИРАТЬ, А Я С УДИВЛЕНИЕМ ОБНАРУЖУ, ЧТО ВОТ ЭТО ВСЕ И БЫЛА МОЯ ЖИЗНЬ, А Я ДАЖЕ НЕ ОБРАЩАЛ НА НЕЕ ВНИМАНИЯ.

...А ТЫ И НЕ ЖИВЕШЬ ОСОБО. МОЖЕШЬ НЕСКОЛЬКО РАЗ ПОДРЯД ПЕРЕЖИВАТЬ ЧЬЮ-ТО ЧУЖУЮ ТРАГИЧЕСКУЮ СМЕРТЬ, А ТВОЕ, НАСТОЯЩЕЕ ВОКРУГ И НЕ ВИДИШЬ.

Я ВЕДЬ ПОНЯЛ, НАСКОЛЬКО ВАЖНО ЦЕНИТЬ МОМЕНТ. НУ И ЧТО, ЧТО ПОНЯЛ ЭТО ИМЕННО В ИГРЕ – ЭТОТ ОПЫТ ДЛЯ МЕНЯ АБСОЛЮТНО ТАКОЙ ЖЕ. БУДТО Я САМ БЫЛ НА ЭТОМ ОСТРОВЕ.

НО ТЫ СЕЙЧАС ЗДЕСЬ.

ДА. С ТОБОЙ. И ПРЯМО СЕЙЧАС Я ОЧЕНЬ ЦЕНЮ ЭТИ МИНУТЫ.

ПОЙДЕМ, СПАТЬ ПОРА.



Евгений
Закиров

Оружие геймера

Logitech

В СОВРЕМЕННЫЙ ОНЛАЙН-ИГРАХ НЕОБХОДИМО БЫСТРО ПРИНИМАТЬ РЕШЕНИЯ – И ТАК ЖЕ БЫСТРО ИХ ИСПОЛНЯТЬ. СТАНДАРТНАЯ КЛАВИАТУРА И МЫШЬ ТЕПЕРЬ ГОДЯТСЯ ТОЛЬКО ДЛЯ ОФИСНОЙ РАБОТЫ И ИГР В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ – НА НАСТОЯЩИХ ЖЕ ПОЛЯХ СРАЖЕНИЯ НАДО БЫЛО ГОТОВЫМ КО ВСЕМУ. СПЕЦИАЛЬНО РАЗРАБОТАННАЯ ИГРОВАЯ МЫШЬ И КЛАВИАТУРА С ПРОГРАММИРУЕМЫМИ КНОПКАМИ – КАК РАЗ ТО, БЕЗ ЧЕГО ГЕЙМЕРУ НЕЛЬЗЯ ОБОЙТИСЬ.

ИГРОВАЯ MMO МЫШЬ LOGITECH G600

Чувство прекрасного
Ценители красоты могут сами выбрать цвет панели для большого пальца из 16 миллионов вариантов. Чтобы было еще веселее, можно настроить его пульсацию или заставить переливаться от одного оттенка к другому.

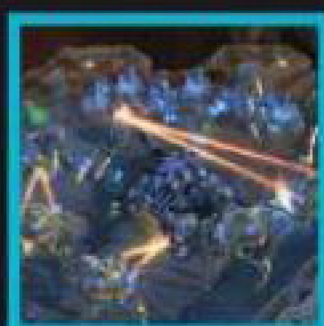
Нужно больше кнопок!
Мышь оборудована 20 дополнительными клавишами, включая 12 кнопок (две группы по 6) для большого пальца. Они находятся на специальной панели, расположенной под большим пальцем, что позволяет быстро и точно нажимать их вслепую, обеспечивая простоту навигации и удобство при игре.

Настройте под себя!
В мыши предусмотрены три готовых профиля, пригодных как для онлайн-, так и обычных игр. Настоящие профи, однако, непременно захотят настроить все под себя. Особенно они должны оценить функцию G-Shift, которая позволяет вдвое увеличить количество действий на каждой из кнопок.

Забота о здоровье
Продуманная форма устройства комфортно поддерживает руку во время длительных игровых сессий. Кисть не устает, пальцы хорошо ложатся на кнопки.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ В ИГРАХ?

STARCRAFT 2



Скорость – самое важное в StarCraft 2. С игровой мышью Logitech G600 можно забыть про необходимость исполнять соло на клавиатуре: выделять юниты, создавать группы и переключаться между ними стало гораздо проще. Управляйте отрядами одним нажатием боковой кнопки мыши – и вы сэкономите время, необходимое для победы.

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE



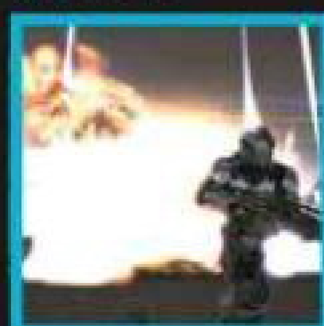
Покупку оружия можно осуществлять с клавиатуры, но если вы опытный боец и не ходите тратить время на одни и же действия, то всегда можно «прицепить» нужные пушки на боковые кнопки. Один клик – и вы готовы к бою.

BORDERLANDS 2



Меню! Слишком много оружия в инвентаре не умещается, всегда приходится что-нибудь оставлять на дороге. Упростите навигацию по меню с помощью игровой мыши Logitech G600, а на остальные кнопки прицепите покупку и продажу новых вещей.

DUST 514



Орбитальный удар! Тесная взаимопомощь между игроками в EVE Online и DUST 514 – это залог успешной операции. Если противник прижимает – закажите орбитальный удар у находящихся поблизости кораблей союзников. Без мытарства по меню – одной кнопкой. Тотальная аннигиляция за долю секунды.

AION



Играете хилером или баффером? Поздравляем, без вас не обойдется ни одна команда! Но работа ответственная: нужно выполнять десять действий в секунду и следить за множеством показателей. Самые необходимые действия или, напротив, те, которые нужны в самом крайнем случае лучше повесить на отдельную кнопку, чтобы иметь к ним моментальный доступ.





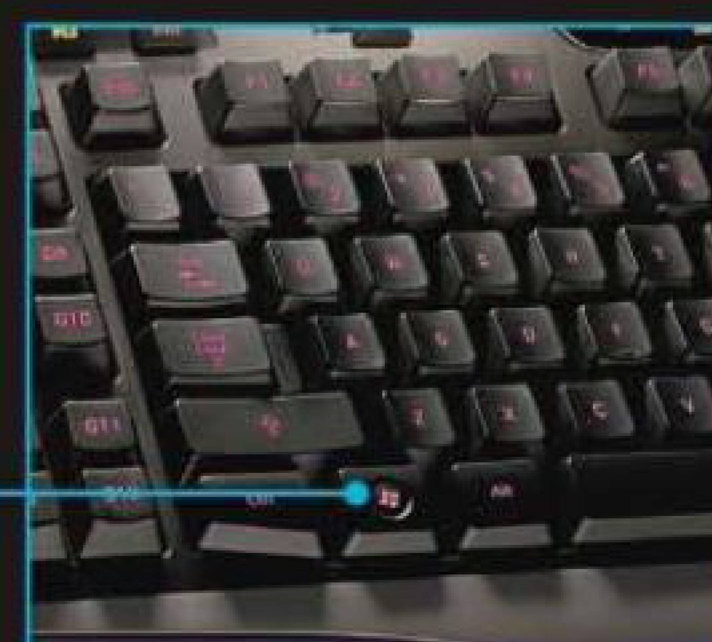
ИГРОВАЯ КЛАВИАТУРА LOGITECH G110

Творите на лету
Геймер может повесить макросы на М-кнопки как заранее, так и прямо во время игры. Неправильно подготовились к миссии? Внесите исправления в тактику на ходу!

Игровой режим
Специальный ползунок на клавиатуре отключает кнопку Windows. Больше вы не вылетите на рабочий стол в самый разгар сетевой битвы.

Плечо друга
Играть в команде невозможно, не переговариваясь с партнерами. Обычный чат давно уже ушел в прошлое, все пользуются гарнитурами. Встроенная поддержка звука через USB делает Logitech G110 настоящей геймерской клавиатурой.

Нужно больше кнопок!
Клавиатура позволяет запрограммировать 12 G-кнопок так, как вам заблагорассудится.



Сортировка по цвету
Настраиваемые цвета подсветки символов позволят визуально обозначить группы кнопок, чтобы не запутаться в разгар сражения.

DIABLO III



Суматошный поиск иконки с зельем? В прошлом: теперь восполнить здоровье можно одной кнопкой.

WORLD OF WARCRAFT: MISTS OF PANDARIA



World of Warcraft сегодня – не просто место для зачистки подземелий, но социальная площадка, где самое важное – это общение. Если вы активно используете текстовый чат (вне рейдов, например), то понимаете, какое неудобство доставляет переключение между каналами – необходимо тратить на это время, отвлекаться. С дополнительными кнопками такой проблемы не возникнет.

Ярослав Годына



Приставки и ресивер



ПОСВЯЩАЯ ЧИТАТЕЛЕЙ В НЮАНСЫ АУДИО-ВИДЕОТЕХНИКИ, Я УЖ БЫЛО ХОТЕЛ, НАКОНЕЦ, СБРОСИТЬ ЗАНАВЕС ТАЙНЫ С ВИНИЛОВЫХ ПРОИГРЫВАТЕЛЕЙ, КАК ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР КОСТЯ ГОВОРУН НАПОМНИЛ МНЕ О СТРАЖДУЩИХ, КОТОРЫЕ НЕ ТО ЧТО ПЛАСТИНКУ, АУДИО КОМПАКТ-ДИСКА В ГЛАЗА НЕ ВИДЕЛИ И ЕДИНСТВЕННОЕ ИХ ЖЕЛАНИЕ – ПОДСОЕДИНИТЬ ПО-ЧЕЛОВЕЧЕСКИ СВОЮ ПРИСТАВКУ К ТЕЛЕВИЗОРУ И КОЛОНКАМ. ИТАК, ПОПРОБУЕМ ВЫЖАТЬ ИЗ ВАШИХ НЕНАГЛЯДНЫХ ГЕЙМ-СТАНЦИЙ МАКСИМУМ КАЧЕСТВА.

Начнем с PlayStation. Поскольку Sony ориентировалось на оптические носители для игр, на приставке можно было крутить музыку с дисков CD-Audio. А с некоторых пор – и видеодиски VideoCD – довольно убогие впрочем, но получившие немалое распространение в Китае.

В самой первой японской версии PlayStation существовал даже отдельный разъем S-video, который теоретически обеспечивает лучшую четкость и качество картинки, чем композитное соединение. Если совсем по-крестьянски, то композит – это желтый «тюльпан», а S-video, это такой кабель с круглым штекером и четырьмя пинами. В S-video составляющие видеосигнала разделены по отдельным каналам – оттого и выше качество. Но его оттуда быстренько убрали, как и потом, начиная с версии SCPH-5001 и убрали отдельные аудиовыходы-тюльпаны RCA – все через соневский AV-out. Никакими цифровыми выходами и HD-технологиями здесь еще и не пахнет – максимальное разрешение у машинки 640×480. Так что берете системный AV-кабель и подключаете к разъемам телевизора – стерео и желтому композитному видеовходу. Если у вас телевизор с монозвуком – достаточно белого «тюльпана», красный уже не понадобится. Разумеется, аудио можно пустить и на внешнюю акустику через стереовход усилителя либо AV-ресивера. На последнем потом можно будет активировать эмуляцию объемного звука – удовольствие сомнительное, но один раз побаловаться можно.

PlayStation 2 появилась в 2000 году, имела жесткий диск, уже могла воспроизводить DVD и MP3, декодировать Dolby Digital. А после некоторых манипуляций с софтом – и видео с внешних носителей в AVI, и даже лослесы FLAC с музыкой. В ее AV-выходе, помимо S-Video, появились более прогрессивные аналоговые видеопротоколы: VGA, RGB и Y-Pb-Pr. Это означало, что приставку можно было подключить и к монитору, к телевизору и «скартом», и по «компоненту». Самый передовой из них является компонентный способ передачи тремя видеокабелями, с помощью утилит, вроде Graphics Synthesizer Mode Selector, обеспечивающий у PlayStation 2 разрешение в 1080i. Еще не Full HD, да и игры в HD можно пересчитать по пальцам, но это уже кое-что, да и апскейл старых игр до 720p и 1080i тоже интересно посмотреть.

Как видим по распиновке, у PlayStation 2 для передачи аудио остались аналоговые стереоканалы. Однако, помимо этого разъема, у приставки был еще выход TosLink, который можно было подключить к соответствующему оптическому входу, которым оснащен любой AV-ресивер. Таким образом, звук уже передавался в цифровом виде, что было немаленьким шагом вперед.









▼ Распиновка AV-выхода Xbox

Пин	Обозначение	Пин	Обозначение
1	Аудио (правый канал)	13	Vcc
2	Аудио (правый канал) «земля»	14	Аудио (левый канал)
3	Аудио SPDIF (цифровое)	15	Аудио (левый канал) «земля»
4	V-Sync (VGA)	16	H Sync (VGA Mode)
5	Mode «земля»	17	Mode Select 1
6	Mode «земля»	18	Mode Select 2
7	Mode «земля»	19	Mode Select 3
8	«Земля»	20	+12В для питания
9	Variable	21	Pin 22 «земля»
10	Pin 9 «земля»	22	Variable
11	Variable	23	Pin 24 «земля»
12	Pin 11 «земля»	24	Variable

Пин	Имя	Обозначение
1	GND	«Земля»
2	R	Аудио (правый канал)
3	GND	« Земля»
4	L	Аудио (левый канал)
5	Y	S-Video Y (Яркость)
6	CVIDEO/SYNC	Композитное видео Video/Sync
7	C	S-Video C (Цветность)
8	VGND	«Земля» видео
9	B	Синий компонентного канала (Cb/Pb)
10	+5V	+5 В для питания модулятора
11	R	Красный компонентного канала (или Cr/Pr)
12	G	Зеленый компонентного выхода (или Y)

▲ Распиновка AV-выход системной шины Sony Playstation 2.



Если не получается дотянуть видеокабель от приставки до входов телевизора, можно завести его на один из входов AV-ресивера. А дальше уже передать видео на телевизор с компонентного выхода AV-ресивера. Главное – не забыть в меню AV-ресивера присвоить ему тот аудиовход, на которой у вас подключена приставка – оптика либо обычная стереопара «тюльпанов».

PlayStation 3 заткнула по качеству изображения многие Blu-ray плееры. Примечательно, что PlayStation 3 оказалась единственной платформой, на которой удалось скопировать аудиофильские Super Audio CD! А кроме всех прелестей, вроде Wi-Fi и Ethernet, Sony PlayStation обзавелась портом HDMI, который много чего упростил. Теперь по одному кабелю передавалось изображение Full HD и многоканальный звук в цифровом виде – DTS, Dolby Digital, что хотите. Подключаете HDMI кабель в AV-ресивер, который декодирует аудиодорожку и отправит изображение по второму кабелю HDMI на телевизор. Возможно, у вас нет ресивера и акустики, но есть саундбар вроде тех, о котором мы писали в прошлых номерах, там манипуляция с кабелями HDMI точно такая же. Если же телевизор не оснащен HDMI-входом, то можно устроить по старинке – оптику на ресивер или саундбар, а AV-кабель – на доступный видеовход телевизора. Ну или прадедовским способом – все на телевизор, если у вас нет AV-ресивера.

Приставка Xbox появилась позже, чем PlayStation 2. Зато у нее сразу, без специальных манипуляций был задекларирован HD-режим 1080i. При этом она поддерживала DVD – никаких коммерческих Blu-ray дисков в то время еще не было. Здесь также присутствует системный AV-выход с назначаемыми разъемами.

На Xbox так же, как и на Playstation 2, видео выводилось в аналоговом виде (разумеется, лучше всего использовать компонент), а аудиосигнал можно было передать по оптике на внешний приемник – AV-ресивер.

Приставка Xbox 360 появилась раньше, чем PlayStation 3, и с точки зрения AV-функционала она куда слабее. Начнем с того, что с самого начала Microsoft поставила не на ту лошадку – диски HD-DVD, которые быстро сошли с арены. Blu-ray привод обещается только в следующем поколении, но HD-видео можно запускать и с харда. Как и все современные аппараты, Xbox 360 оснащен HDMI, специфика подключения которого такая же, как и у PlayStation 3.

Бывает так, что перед пользователем стоит специфическая задача. Никакого AV-ресивера и близко нет, а хочется подключить Xbox к монитору и вывести звук с приставки на мультимедийные колонки. Казалось бы – к аудиовыходу Xbox 360 цепляете переходничок с «тюльпанов» на 3,5 мм мини-джек вход звуковой карты (или монитора на крайний случай). Плюс докупаете свитчер для переключения источников к монитору. Но дело в том, что последняя версия 360 Slim не позволяет одновременно использовать HDMI и AV-выход. Места на задней панели мало, а сам AV-разъем –довольно массивный. Что тут делать? Хватит играться виртуальным оружием, возьмите в руки настоящий нож! И аккуратно подковырните пластиковый штепсель с AV-кабеля, чтобы открылся основной разъем. Теперь всем хватает места – и ему, и HDMI-проводам. Желаю и остальные проблемы решать простыми и адекватными способами. Удачной игры! **СИ**



Николай Арсеньев

Hardware NEWS





БОЛЬШЕ ИНДИВИДУАЛЬНОСТИ, БОЛЬШЕ КРАСОК

КОЛЛЕКЦИЯ ПЕРИФЕРИИ GLOBAL GRAFFITI ОТ LOGITECH

КОМПАНИЯ LOGITECH ПРЕДСТАВИЛА НА СУД ОБЩЕСТВЕННОСТИ КОЛЛЕКЦИЮ АКСЕССУАРОВ GLOBAL GRAFFITI, ПОД ЕЕ ИМЕНЕМ ВЫПУСКАЕТСЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ С РАЗЛИЧНЫМ СТИЛИСТИЧЕСКИМ ОФОРМЛЕНИЕМ.

Линейка аксессуаров позволяет комбинировать несколько вариантов дизайна устройств, чтобы максимально индивидуально выразить свой стиль. Оформление гаджетов было разработано совместно с сообществом дизайнеров со всего мира, новинки объединяют в своем дизайне элементы мировых тенденций с творческими идеями. К разработке было привлечено шесть дизайнеров со всего света, один из которых родом из России.

В коллекции можно разнообразные яркие цвета и раскраски, каждый вариант отображает уникальный стиль, что позволяет соединять разные устройства из линейки в необычные комбинации. Стоит учесть, что некоторые устройства выпускаются в ограниченном объеме. В качестве основы для Global Graffiti послужили две модели беспроводных мышек (M310 и M325), а также не менее беспроводная клавиатура (K360). Несмотря на всю свою компактность последней, разработчикам удалось сохранить стрелки и цифровой блок клавиш, а ведь еще хватило место для медиа-клавиш.

Коллекция Logitech Global Graffiti Collection предлагает безграничный стиль по доступной цене, которая варьируется от 990 руб. до 1190 руб.

ИНОГДА ОНИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ

ОБНОВЛЕНИЕ КОРПУСОВ THERMALTAKE SOPRANO

THERMALTAKE ОБНОВИЛА ЛИНЕЙКУ КОРПУСОВ SOPRANO, КОТОРАЯ ПОЛУЧИЛА ФЕЙСЛИФТИНГ И МАССУ ПРИЯТНЫХ МЕЛОЧЕЙ, СРЕДИ КОТОРЫХ ДОК-СТАНЦИЯ ДЛЯ ЖЕСТКОГО ДИСКА, ПОДДЕРЖКА USB 3.0 И НЕ ТОЛЬКО...

В очертаниях Soprano вы увидите мягкие линии, изящные формы и честную алюминиевую дверцу. Корпус формата Midi-Tower снабжен антивибрационными ножками, снизит шум начинки поможет звукоизоляция. Кейс способен вместить кулер высотой до 175 мм и видеокарту длинной не более 315 мм. Soprano готов принять четыре 5.25-дюймовых устройств, до шести 3.5-дюймовых накопителей. Совместимость с более компактными носителями есть.

Блок питания в комплекте нет, но без него не обойтись. Место «прописки» – снизу. Со дна корпуса он будет черпать свежий воздух, а чтобы не засорялся, предусмотрен съемный пылевой фильтр. На передней панели красуется 200-мм вентилятор с синей подсветкой (600 об/мин, 13 дБа), на заднюю панель повесили классический 120-мм «ветродуй» (1000 об/мин, 16 дБа). Есть место для установки третьего, внизу, рядом с БП.

Платформа для системной платы снабжена шасси под прокладку кабелей и еще одним под местом крепления процессорного кулера. Кнопки включения и сброса находятся сверху, неподалеку расположены по порты USB 3.0 и 2.0, а также аудиоразъемы. Док-станция под жесткие диски – не лишний бонус.

Размеры и вес корпуса составляют 460x220x510 мм, 8.3 кг. Кроме классической черной версии Thermaltake подготовила белую – Snow Edition.

ЛЮБИТЕЛЯМ РЕКОРДОВ ПОСВЯЩАЕТСЯ

ВИДЕОКАРТА ASUS ROG MATRIX HD 7970 GHZ EDITION



ASUS ПРИУЧИЛА К ТОМУ, ЧТО ЛЮБИТ ВЫПУСКАТЬ ТОПОВЫЕ ПРОДУКТЫ, КОТОРЫЕ ЗАСЛУЖЕННО МОЖНО ОТНЕСТИ К ВЕРШИНЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИНЖЕНЕРНОЙ МЫСЛИ. ПРОДУКЦИЯ СЕРИИ REPUBLIC OF GAMERS КАК РАЗ СОЗДАВАЛАСЬ ДЛЯ ЯРЫХ ЭНТУЗИАСТОВ, СЕГОДНЯ ASUS ПОКОЛДОВАЛА НАД RADEON HD 7970 GHZ EDITION.

Частота ядра ASUS ROG MATRIX HD 7970 GHz Edition не остановилась на отметке 1 ГГц и была увеличена до 1.05 ГГц в случае оригинальной версии карты и до 1.1 ГГц в модели с приставкой Platinum Edition, при этом скорость памяти увеличили до 6600 МГц, что является одним из самых высоких показателей в индустрии.

Используя фирменные технологии VGA Hotwire и TweakIt можно провести тюнинг карты. Первая упростит процесс мониторинга и изменения напряжения питания видеокарты с помощью совместимой системной платы серии ASUS ROG: подключив устройства друг к другу с помощью соответствующих разъемов, можно настраивать напряжения на аппаратном уровне, используя утилиту TweakIt, которая также дает возможность перевести 100-мм вентиляторы системы охлаждения в режим максимальной производительности.

Технология Super Alloy Power подразумевает использование сверхпрочного сплава в особо критичных узлах платы, что увеличивает срок ее службы. Система питания полностью переработана и получила цифровой стабилизатор напряжения и 20 фаз. Утилита GPU Tweak обеспечивает доступ к ключевым параметрам карты. При всем при этом цену обещали не делать заоблачной.

Новый сокет к нам приходит

ASRock поддержала платформу AMD Trinity

ВМЕСТЕ С АНОНСОМ AMD TRINITY КОМПАНИЯ ПРЕДСТАВИЛА И НОВЫЙ ПРОЦЕССОРНЫЙ РАЗЪЕМ – SOCKET FM2 – НЕСОВМЕСТИМЫЙ С ПРЕДЫДУЩЕЙ ВЕРСИЕЙ.

Конечно, никто из нас не любит менять системные платы вместе с «камушками», оперативной памятью, но порой приходится. К чести AMD стоит сказать, что будущее обновление платформы обещают оставить совместимым с нынешним сокетом.

Одной из компаний, активно поддержавших платформу, стала ASRock. Подготовила она сразу шесть плат на базе чипсетов A85X, A75 и A55. Модельный ряд включил модели форм-факторов mini-ITX, MicroATX и даже ATX. Флагманом, на который равняются остальные, стала FM2A85X Extreme6. Построена на чипсете AMD A85X, подсистема питания использует схему 8+2 фазы, что позволит улучшить разгонный потенциал. Возможна установка до четырех модулей памяти DDR3 SDRAM со скоростью 2600+ (при разгоне системы), наличие сразу трех портов PCI Express 2.0 x16 несколько озадачивает. Да, плата поддерживает Quad CrossFireX! К счастью, кроме них есть и, пожалуй, более актуальные 2x PCI Express 2.0 x1 и 2x PCI. Дисковая подсистема насчитывает 7x SATA 3.0, а панель ввода/вывода - PS/2, 4 USB 3.0, 2x USB 2.0, сетевой адаптер, аудиоразъемы и россыпь графических портов.

Фирменным почерком стали технологии цифрового питания Digi Power, X-Boost (автоматический разгон), Fast Boot (загрузка системы за 1.5 с), а также использование твердотельных конденсаторов японского производства.

Поиграем?

AOC myPlay i2757Fm – монитор с изюмом

AOC – ДОВОЛЬНО ИЗВЕСТНЫЙ ПРОИЗВОДИТЕЛЬ МОНИТОРОВ, ХОТЯ, В РОССИИ ИМ ПРЕДСТОИТ ЕЩЕ ПОКОРИТЬ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ И, ВОЗМОЖНО, РАНЬШЕ ЧЕМ ОНИ МОГЛИ ПОДУМАТЬ. ПРЕДСТАВЛЯЕМ АНОНС КРАСАВЦА MYPLAY I2757FM.

Оригинальный дизайн корпуса и подставки выделяет его из армии клонов. Для начала отметим изящную рамку, в которую заключена матрица. Она разделена две части – верхнюю черного цвета и нижнюю, серебристого. Все манипуляции с настройками экрана предлагается производить с помощью сенсорных кнопок. 27-дюймовая IPS-матрица гарантирует широкие углы обзора, свойственные этой технологии от рождения, и весьма приличную скорость отклика пикселей (5 мс, от серого к серому). Яркость экрана составляет 250 кд/м2, а динамическая контрастность 20 000 000:1 (стандартная – 1000:1). Соотношение сторон – 16:9, что идеально подходит для игр и кино, разрешение 1920x1080. Используя подставку можно менять угол наклона экрана в небольших пределах, как вариант, его и вовсе можно снять с подставки и поставить на стол – интересная фишка, которая в других моделях не встречалась.

myPlay i2757Fm оснащен древним D-Sub и парочкой HDMI, совместимых с технологией MHL (Mobile High-Definition Link). Конечно, очень не хватает привычного DVI, но положение поправимо с помощью переходников, а поддержка MHL позволит выводить на экран картинку с мобильных телефонов и планшетов под тем же Android. Теперь можно смотреть фотографии, записи и даже играть в мобильные игры на экране большого монитора.



Недорогие «водянки»

Обновление СВО Corsair Hydro Series

CORSAIR ОБНОВИЛА ЛИНЕЙКУ СИСТЕМ ВОДЯНОГО ОХЛАЖДЕНИЯ ДЛЯ ЦЕНТРАЛЬНОГО ПРОЦЕССОРА СРАЗУ ДВУМЯ МОДЕЛЯМИ: ОБНОВЛЕННОЙ HYDRO SERIES H60 И НОВОЙ HYDRO SERIES H55.

Вторая модель стала логическим развитием Hydro Series H50 и получила в свое распоряжение медный водоблок нового поколения и радиатор со 120-мм вентилятором, при этом для монтажа СВО вам не понадобятся инструменты вовсе. Модернизация Hydro Series H60 коснулась водоблока и трубок, диаметр последних был увеличен, а также использованием нового вентилятора Air Series SP120 диаметром 120 мм. В сумме такие изменения позволили снизить уровень шума и повысить эффективность охлаждения, за счет увеличенного потока жидкости. Кроме того, Hydro Series H60 комплектуется более гибкими композитными трубками и магнитной скобой, что облегчает процесс установки и продлевает срок службы системы.

Скорость вентилятора у Hydro Series H60 достигает 2000 об/мин, уровень шума 30.85 дБа, а объем прокачиваемого воздуха – 54 CFM, тогда как у Hydro Series H55 показатели следующие – 1700 об/мин, 30.32 дБа, 57 CFM. Набор комплектных креплений делает обе новинки совместимыми с Socket LGA1155/1366/2011 от Intel и Socket AM2/AM3+/FM1/FM2 от AMD, но в случае с Hydro Series H60 используется водоблок квадратной формы, что делает его совместимым и с новоиспеченным Socket FM2. Гарантия на оба продукта составляет 5 летя, стоимость – $70 для младшей и $80 для старшей модели СВО.

Самоклонирование

ROCCAT Kone с приставками XTD и Pure

ROCCAT ПРОДОЛЖАЕТ ТРУДИТЬСЯ НАД СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕМ СВОЕЙ ПРОДУКЦИИ, РЕЧЬ ПОЙДЕТ О РЕЛИЗЕ ДВУХ МОДИФИКАЦИЙ KONE С ПРИСТАВКАМИ XTD И PURE.

Обе версии унаследовали черты Kone, однако версия Pure оказалась чуть меньше габаритов оригинала (91%). Такое решение был принято после изучения отзывов от геймерского сообщества. Подобные перемены не повлияли на начинку и возможности, в обеих мышах используется новейший сенсор Pro-Aim R3 с поддержкой 41 настройки DPI, варьирующей его чувствительность от 200 до 8200 dpi, на месте и 32-битный ARM-процессор (72 МГц), 576 Кбайт встроенной памяти и продвинутая технология контроля Tracking & Distance Control Unit.

Уникальной особенностью для Kone XTD и Kone Pure стало использование колеса прокрутки Titan Wheel. Для его производства ROCCAT не скупится на материалы (хотя титана вы в нем не найдете) и выверенный дизайн, обеспечивающий максимальную точность управления. В Kone XTD используется 4D Titan Wheel (дополнительные степени свободы) и более изощренная подсветка, тогда как в Kone Pure – 2D Titan Wheel. Не менее важно и то, что мышки получили новые продвинутые переключатели производства Omron.

Перечисленные изменения придутся по вкусу многим, более того, есть теперь возможность подобрать подходящий размер манипулятора. Kone XTD будет стоить порядка $90, а Kone Pure – $70.

Антон Николаев



Правила и исключения из них

ТЕСТИРОВАНИЕ АКУСТИЧЕСКИХ СИСТЕМ 2.1

Компьютер без акустических систем – это на сегодняшний день уже нонсенс. И если не предъявлять к качеству звука больших претензий, то можно обойтись, например, маленькими дешевыми «балалайками», поставленными по краям монитора, или же купить сам монитор со встроенными динамиками, «забить» на все, что дороже этого уровня, и наслаждаться жизнью дальше. Если же хочется, чтобы играло не просто как Рабинович, который по телефону показывает, как поет Карузо, а еще и хоть как-то басило, то тут стоит присмотреться к акустике формата 2.1, то есть с отдельным сабвуфером. И сегодня у нас обзор нескольких именно таких моделей.

СПИСОК ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ:

Creative Gigaworks T3
Defender Sirocco X65 PRO
Edifier C2XD
Logitech Z523
Sven MS-2000

ВЫВОДЫ

Когда пришло время подводить итоги, стало ясно, что в пределах этого теста принцип «дороже – значит лучше» не то чтобы совсем не работает, но в нем появляется слишком уж много исключений. Вот сами посудите, самые недорогие участники оказались и самыми же оснащенными. Их даже просто акустикой уже не назовешь – и коммутация более развита, чем обычно ожидаешь от такой аппаратуры, и дополнительные функции плеера есть, а в первом до кучи еще и радио встроено. Ну вообще полный фарш, чуть ли не настоящие микросистемы. Все это просто нельзя было не отметить, так что участник под названием Defender Sirocco X65 PRO получает награду «Лучшая покупка». Да, можно согласиться, что звучание у них далеко не аудиофильское, но, меж тем, для своей цены вполне адекватное, так что поводов для снобизма тоже нет.

А вообще, если сравнивать акустику сегодняшнего теста именно по этому критерию, то однозначным лидером является Edifier. Звучит ярко, достойно, без напряга. Идеальный вариант как для игр, так и для подключения к медиаплееру или телевизору. Тем более наличие цифрового входа это позволяет. Именно поэтому «Выбор редакции» достается этой акустической системе.

Особо же нужно отметить Creative. Обычно либо компактные размеры, но в ущерб звуку, либо приемлемый звук, но зато ставить некуда. Тут же – абсолютный рекорд теста по занимаемому пространству (ну или в хорошем смысле антирекорд, если хотите), и при этом звучит вполне полноценно. Пожалуй, такое сочетание тоже достойно того, чтобы быть отмеченным. **СИ**



10 ОЦЕНКА

цена: 6 500 руб.

CREATIVE GIGAWORKS T3

Если нужна полноценная акустическая система, но нет места, чтобы поставить большие колонки и сабвуфер, то Creative – самое то, что нужно. Маленькие кубики-сателлиты на ножках уместятся даже на самом тесном компьютерном столе, заваленном книжками, тетрадками и обертками от чизбургеров. Ну а для утонченных натур с полным порядком на столе они станут изысканным украшением. Сабвуфер, между прочим, тоже весьма скромен в своих габаритах. Вся усилительная часть, как водится, сосредоточена в нем, а вот регулятор громкости вынесен в виде отдельной «таблетки-крутилки», место для которой опять же можно найти без особых хлопот. На «таблетку» же вынесены два разъема mini-jack: один для подключения наушников, и еще один – это AUX вход. Второй – на случай, если появится желание подключить к акустике, например, свой плеер или смартфон. Правда, стоит отметить, что один регулятор на самом сабвуфере все же есть, и место ему выбрано никак не с расчетом на оперативное управление – это регулятор уровня низких частот. Надо понимать, конструкторы этим как бы намекают, что нечего его крутить слишком часто – настроили один раз при подключении и забыли. Что ж, определенная логика в этом тоже есть. Кстати, что касается звучания. Особо отметим – опасения, что маленькие габариты сателлитов и саба негативно скажутся на звуке, не оправдались. Да, низких частот от сателлитов просто нет, физику не обманешь, но зато саб басит настолько плотно и упруго, да еще и с таким запасом по громкости, что определенно начинаешь думать – а цена-то на комплект взята не «с потолка». А причина тому – не совсем обычная конструкция басового звена с пассивными излучателями, которая конкретно в этом случае определенно принесла свои результаты – позволила добиться полноценного баса при скромных габаритах.

info

Суммарная мощность: 80 Вт
Диапазон воспроизводимых частот: 30-20000 Гц
Регулировки: громкость, НЧ, ВЧ
Входы: RCA/mini-jack
Выход на наушники: есть
ПДУ: есть
Количество полос (сателлиты): 1
Материал корпуса сателлитов: пластик
Акустическое оформление сабвуфера: пассивный излучатель
Материал корпуса сабвуфера: дерево
Габариты сателлитов: 149x76x93 мм
Габариты сабвуфера: 287x236x213 мм

ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

10
ОЦЕНКА

цена: 2 400 руб.

DEFENDER SIROCCO X65 PRO

Определенно большое внимание при разработке этого комплекта акустики было уделено ее внешнему виду. Две «башни-небоскреба» в миниатюре станут настоящим украшением стола, а то и вовсе предметом зависти ваших друзей. Сабвуфер выполнен в том же стиле со вставками под хром и стильным дисплеем, светящимся мягким синим светом. Как и у предыдущего участника, все управление сосредоточено на сабе. Правда, размерами он уже побольше, так что придется подумать, куда его определить. Просто закинуть под стол не получится, нужно поставить его так, чтобы оставить легкий доступ к панели управления. И опять же, как и у предыдущего участника теста, одна из сильных сторон этого комплекта акустических систем – всеядность в плане подключения источников: два независимых входа, между которыми можно переключаться кнопками передней панели или с пульта. На корпусе сабвуфера тоже есть слоты USB и SD, что превращает комплект из просто акустических систем во вполне самодостаточный плеер. На экран какой-либо информации о файлах при воспроизведении с флешки или карточки не выводится, что, с одной стороны, можно расценить как неудобство. Но, с другой стороны, нужно понимать, что это не какой-нибудь медиасервер, для больших коллекций музыки он и не предназначен. А вот скинуть сотню MP3-файлов на флешку и включить фоном, пока вы занимаетесь домашними делами – самое то, что доктор прописал. Пульт, кстати, вполне удобный, хорошо лежит в руке, да и основные кнопки выделены в отдельную группу. Звучание акустики очень даже приемлемое. Пусть без глубокого баса (которого на самом деле нет и у остальных тестируемых, это вам не гигантские кинотеатральные сабвуферы), но вполне панчовое и можно даже сказать густое.

info

Суммарная мощность: 65 Вт
Диапазон воспроизводимых частот: 20-20000 Гц
Регулировки: громкость, НЧ
Входы: RCA/mini-jack
Выход на наушники: нет
ПДУ: есть
Дополнительные возможности: плеер (USB, SD)
Количество полос (сателлиты): 2
Материал корпуса сателлитов: пластик
Акустическое оформление сабвуфера: фазоинвертор
Материал корпуса сабвуфера: дерево
Габариты сателлитов: 355x92x50 мм
Габариты сабвуфера: 330x323x170 мм

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

10
ОЦЕНКА

цена: 5 000 руб.

EDIFIER C2XD

В отличие от большинства систем 2.1, тут усилительная часть и управление вынесены в отдельный блок размерами немногим больше, чем пачка бумаги А4. За счет того, что его компоновка вертикальная, места на столе займет немного. Внешний вид комплекта не лишен изысков – сателлиты, сабвуфер и сам центральный блок выполнены в едином стиле. Корпуса саба и сателлитов – из качественного МДФ. Саб – на огромном 6,5" динамике, а двухполосные сателлиты на 3" широкополосном и 3/4" высокочастотном динамиках – все вместе – как трехполосная система, причем довольно басовитая и голосистая.

Управление электронное, т.е. «крутилка», которая еще и подсвечивается по периметру красным, представляет собой не просто потенциометр, а энкодер. Это значит, не имеет дребезга, не вносит искажений, каналы идеально согласованы, а ресурс вечный. Кроме функции регулировки громкости на него возложено управление низкими и высокими частотами. Пульт ДУ представляет собой небольшую плоскую «карточку», на которой дублируется все управление.

Одна из интересных особенностей этого комплекта акустики – возможность подключения не только по обычным входам, через гнезда RCA или mini-jack, но и через оптический вход, даже кабель для этого дела в комплекте идет.

Что касается характера звучания этого комплекта, то он универсальный – и для игр, и для фильмов, и музыку не стремно будет послушать. Диапазоны настройки тембров достаточно широкие, с большим запасом на все случаи жизни, поэтому сильно увлекаться и задирать верха или низы, пожалуй, все же не стоит. В принципе, нам звучание понравилось даже в «нулевых» настройках – мягкое, легкое и ненавязчивое. И это самая сильная сторона этой акустики.

info

Суммарная мощность: 53 Вт
Диапазон воспроизводимых частот: 20-20000 Гц
Регулировки: громкость, НЧ, ВЧ
Входы: RCA/mini-jack/Toslink
Выход на наушники: есть
ПДУ: есть
Количество полос (сателлиты): 2
Материал корпуса сателлитов: дерево
Акустическое оформление сабвуфера: фазоинвертор
Материал корпуса сабвуфера: дерево
Габариты усилительного блока: 255x222x71 мм
Габариты сателлитов: 195x145x92 мм
Габариты сабвуфера: 283x243x233 мм





8
ОЦЕНКА

цена: 4 000 руб.

LOGITECH Z523

В этой акустике применены несколько интересных решений, которые положительно сказались на звуке. Вот взять, к примеру, сателлиты. В них стоят совсем небольшие динамики, однако за счет грамотного расчета корпусов от колонок удалось добиться относительно неплохой басовитости. Эту особенность мы, кстати, заприметили еще в младших моделях Logitech обычного формата 2.0, там тоже конструкция похожая, так что ее уже можно назвать фирменной. А тут плюс еще и саб качает. Неглубоко, но плотненько так. Использование двух динамиков в каждом из сателлитов, на лицевой и тыльной стороне, тоже не просто так – это заметно улучшает направленность излучения, убирает эффект, когда при отклонении от оси излучения звук меняет свой тембр. Это достоинство вы можете ощутить, если включаете акустику не только для игр и фильмов, но и просто для фона, когда не сидите на одном месте, а перемещаетесь по комнате. Сабвуфер из этого комплекта имеет небольшие габариты. То, что выглядит динамиком на передней стенке – на самом деле никакой не динамик, а так называемый пассивный излучатель. Не вдаваясь в теорию его работы, он немного улучшает отдачу на низких частотах. Впрочем, сильно обольщаться тоже не стоит, «негров» тут тоже не послушаешь, зато саб хорошо воспроизводит сам басовый удар. Динамик на сабвуфере, тот который уже настоящий, расположен на нижней стороне и смотрит вниз. Именно поэтому корпус не просто ставится на пол, а имеет относительно высокие ножки. Что касается звука, то он, пожалуй, больше ориентирован на фильмы и игры. Широкополосные динамики не забираются по частоте высоко вверх, поэтому для тонких ценителей звук может показаться «подзажатым». Хотя если вы включаете музыку только как фон, то для этой задачи звучание окажется вполне приятным и ненавязчивым.

info

Суммарная мощность: 40 Вт
Диапазон воспроизводимых частот: 48-20000 Гц
Регулировки: громкость, НЧ
Входы: RCA/mini-jack
Выход на наушники: есть
ПДУ: нет
Количество полос (сателлиты): 1
Материал корпуса сателлитов: пластик
Акустическое оформление сабвуфера: пассивный злучатель
Материал корпуса сабвуфера: дерево
Габариты сателлитов: 196x132x86 мм
Габариты сабвуфера: 254x241x229 мм

9
ОЦЕНКА

цена: 2 300 руб.

SVEN MS-2000

Перед вами доступная по цене, но далеко не простая акустика, в чем вы скоро убедитесь. Компоновка стандартная и вполне удобная – усилитель и все управление сосредоточено в корпусе сабвуфера, а сателлиты полностью оправдывают свое название – в них активных элементов нет. Такая компоновка, с одной стороны, имеет недостаток – нужно тщательнее подбирать место для установки саба, чтобы оставить по возможности прямой доступ к панели управления. Но, с другой стороны, если посмотреть на его размеры, то окажется, что сделать это очень легко, можно спокойно даже на стол поставить. Ну уж в крайнем случае – есть ПДУ. Самое же интересное в этом комплекте – это оснащение. Помимо аналоговых входов, которые положено иметь вроде как любой акустической системе, тут есть слоты USB и SD. По сути, эта акустика – еще и плеер. Но пробовать подключать к нему харды с большими коллекциями MP3 смысла нет, зато флешку или карточку – это всегда пожалуйста. И плюс к этому тут есть FM-тюнер, антенна в виде провода с разъемом на конце идет в комплекте. Управляться всем этим «хозяйством» удобнее с ПДУ, который, будь он чуть побольше, можно было бы спутать с каким-нибудь телевизионным из-за большого количества рассыпанных по нему кнопочек. Впрочем, в руке он лежит хорошо, а основные кнопки легко находятся на ощупь. Что касается звучания акустики, то тут дает о себе знать конструкция сателлитов – в каждом из них используется по одному широкополосному динамику, из-за чего в звучании нет «воздушности». Сабвуфер тоже до самых низких нот не слишком дотягивает, хотя ритм задавать очень даже горазд. Но все это, только если придираться. Если же смотреть «для жизни», то за эту цену, да еще и учитывая богатое оснащение, комплектик очень даже ничего!

info

Суммарная мощность: 40 Вт
Диапазон воспроизводимых частот: 50-20000 Гц
Регулировки: громкость, НЧ, ВЧ
Входы: RCA/mini-jack
Выход на наушники: нет
ПДУ: есть
Дополнительные возможности: плеер (USB, SD), FM-тюнер
Количество полос (сателлиты): 1
Материал корпуса сателлитов: дерево
Акустическое оформление сабвуфера: фазоинвертор
Материал корпуса сабвуфера: дерево
Габариты сателлитов: 95x152x95 мм
Габариты сабвуфера: 280x273x180 мм

Александр Михеев



GIGABYTE GV-N66TOC-3GD

FPS НА РАЗВЕС



ВЫБОР ГЕЙМЕРА



Немало пришлось подождать фанатам NVIDIA, пока калифорнийцы закончили «хвастаться» топовыми видеокартами серии GTX 600 и, наконец, представили NVIDIA GeForce GTX 660 Ti, более доступную по цене, но все еще очень мощную карту. Вендоры не заставили себя долго ждать, и сейчас на рынке можно найти NVIDIA GeForce GTX 660 Ti на любой вкус, цвет, да со всевозможными «докрутками». Мы же рассмотрим одну из самых «быстрых» видеокарт из всего разнообразия GeForce GTX 660 Ti – GIGABYTE GV-N66TOC-3GD.

Для начала немного теории и сухих цифр. Видеокарта NVIDIA GeForce GTX 660 Ti основана на чипе GK104, но несколько урезанном по сравнению с тем GK104, который используется в топовых «зеленых» видеокартах. По сравнению с GF114, на которой основана NVIDIA GeForce GTX 560 Ti, GPU новой «шестьсот шестидесятой» имеет в 3.5 раза больше ядер CUDA (1344 против 384), 112 текстурных блоков вместо 64, а также 24 блока растеризации (а было 32). В то же время частота процессора возросла с 822 МГц до 915 МГц в номинале и до 980 МГц в турбо-режиме. Тактовая частота памяти увеличилась еще заметнее: с 4008 до 6008 МГц, но разрядность шины уменьшилась с 256 до 192 бит.

Цифры цифрами, а что же мы имеем на практике? На практике, то есть в бенчмарках, NVIDIA GeForce GTX 660 Ti легче легкого обгоняет NVIDIA GeForce GTX 560 Ti и даже оказывается чуть «быстрее», чем NVIDIA GeForce GTX 580 – флагманская видеокарта NVIDIA прошлого поколения. Вот такой вот неслабый «апгрейд».

Настолько возросший уровень производительности, приведший к тому, что видеокарта среднего класса обходит даже флагмана предпоследней линейки ускорителей, на самом деле легко объясним. Видеокарты GTX 460 и GTX 560 Ti были основаны на иных, младших в серии процессорах, нежели топовые решения – GTX 480 и GTX 580. А NVIDIA GeForce GTX 660 Ti имеет тот же чип GK104, что и у GTX 690, GTX 680 и GTX 670, просто с частично усеченными характеристиками.

Видеокарта, которая попала к нам на тест, хороша всем. Во-первых, она имеет один из самых высоких показателей заводского разгона GPU. Если GK104 оригинальной NVIDIA GeForce GTX 660 Ti, как мы уже выяснили, работает на частотах 915/980 МГц, то новинка от GIGABYTE – на 1032/1111 МГц. Частоты памяти решили не трогать, а вот ее объем «оброс» дополнительным гигабайтом, что в общей сложности дает 3 Гбайт – хороший задел на будущее. Разгон привел к увеличению энергопотребления – один из двух разъемов 6-pin на боковой стороне GIGABYTE GV-N66TOC-3GD заменен на 8-pin.

Видеоинтерфейсы остались в том же виде и количестве, что и на референсной GTX 660 Ti, а вот система охлаждения претерпела серьезные изменения. Оригинальную «турбину» заменил алюминиевый радиатор с тремя медными тепловыми трубкам, который охлаждают, причем довольно тихо, три 80 мм вентилятора. **СИ**

info

Частота ядра: 1032/1111 МГц
Частота памяти: 6008 МГц

Тип и объем памяти: GDDR5, 3072 Мб
Шина: 192 бита
Интерфейсы: 1x DisplayPort, 1x HDMI, 1x Dual-link DVI-D, 1x Dual-link DVI-I
Габариты: 266x137x42 мм

цена: 11 500 руб.

+	-
хороший разгон GPU тихая работа системы охлаждения	совсем не увеличена частота видеопамяти

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД:
Процессор: Intel Core i7-3770, 3.4 ГГц
Материнская плата: ASUS SABERTOOTH Z77
Видеокарта: GIGABYTE GV-N66TOC-3GD
Оперативная память: 2x 4 Гбайт, DDR3-1600
Накопитель: Intel SSD 520 Series (SSDSC2CW120A3), 120 Гбайт
Блок питания: Chieftec CFT-650-14CS, 650 Вт
ОС: Microsoft Windows 7 Professional, 64 bit

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ:
3DMark Vantage (GPU), performance: 31068 баллов
3DMark 11, extreme: 2922 балла
Battlefield 3, 1920x1080, maxQ, 16x AF: 102.275 FPS
Crysis 2, 1920x1080, hardcore: 76.965 FPS

ВЫВОДЫ

Результаты тестов говорят сами за себя – перед нами очень мощная карта от NVIDIA, но серьезно улучшенная инженерами GIGABYTE. Она стала еще быстрее за счет увеличения частоты GPU примерно на 12% и еще тише благодаря нереференсному кулеру.

COSPLAYMANIA

Красивые отечественные косплееры. Gotta catch 'em all!



BLAZBLUE

PLATINUM THE TRINITY
Косплеер: Feli
Любимые игры: LocoRoco, Dragonica online
Кем сделан костюм: совместное творчество
Фотограф: Королькова Даша

Razer

BlackWidow™

elite mechanical gaming keyboard ULTIMATE



реклама

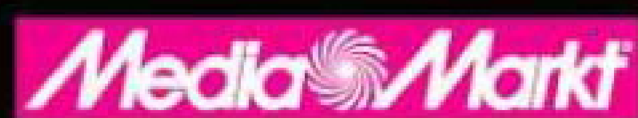
почувствуй разницу

Всегда сохранять полный контроль над управлением в темноте и при слабой освещенности — это ваше тактическое преимущество

Спрашивайте в магазинах:



www.mvideo.ru



www.mediamarkt.ru



www.dns-shop.ru


www.compumir.ru



www.enter.ru



www.ozon.ru

Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек, Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru

For gamers. by gamers.™

ru.razerzone.com

Nintendo

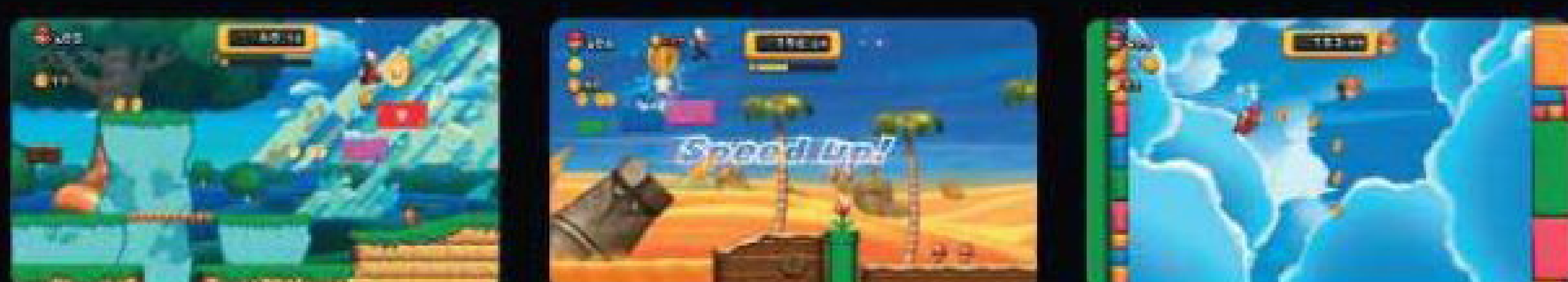
0+

РЕКЛАМА

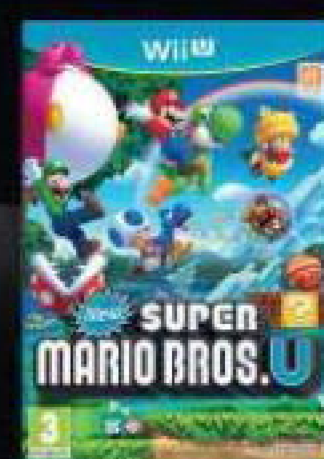
New SUPER MARIO BROS.™ U

Wii U is a trademark of Nintendo. © 2012 Nintendo.

Я МОГУ ТЕБЕ ПОМОЧЬ... **ИЛИ НЕТ**







Нажмите на сенсорный экран Wii U GamePad и добавьте платформы, которые помогут или создадут препятствия для других игроков. Помогать им или блокировать - выбор за вами.

mir.nintendo.ru

Wii U™